

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo<sup>64</sup> • Dreamcast

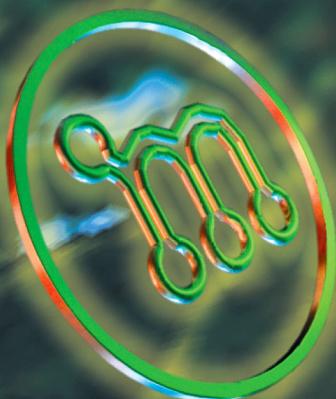
# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Metal Fatigue, Русская Рулетка 2,  
Kingpin, Need for Speed 4, Worms 3,  
Turok 2, Castlevania 64, Slave Zero,  
Twisted Metal 3, Silent Hill,  
Pro Pilot '99, ГЭГ+,  
Dragon Flight ...

System Shock 2  
Gran Turismo 2  
Max Payne

MILIA  
GAMES  
1999



Тактика прохождения:

Thief: the Dark Project  
(часть 2),  
Baldur's Gate  
(часть 2),  
Myth 2  
(часть 3) ...



Heroes of Might & Magic III  
все юниты и их  
характеристики

(на обороте  
постера)



Теперь  
ЖУРНАЛ с CD  
КОМПЛЕКТУЕТСЯ  
ПОСТЕРОМ!





НЕСТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

# СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ  
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

4-ая стр. обл.	«1С»
013, 015, 017	E@Shop
2-ая и 3-ая стр. обл.	Sony
009	Акелла
005, 007	Бука
045	Новый Диск
027	Клуб «1ГГц»
037	Клуб «GameCity»
008	Клуб «Площадь»
023	журнал «Official Playstation Russia»
011	журнал «Хакер»

## СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

003	Содержание
004	Новости
006	Железные Новости
007	Содержание CD

## X-FILES

008	Milia'99
012	JGran Turismo 2
014	Max Payne
016	System Shock 2

## ОНЛАЙН С Сергеем Долинским

018	Российские Кланы в цифре и фактах
018	Конкурс Популярности Российских Кланов
019	THRESH: геймер-профи, спонсируемый MICROSOFT И DIAMOND
020	Мое хобби — бета-тестер!
021	CHEAT'O'MATIC: для настоящих геймеров

## В РАЗРАБОТКЕ

022	Metal Fatigue
023	Add-on к Baldur's Gate
024	Kingpin
025	Soldier
026	Slave Zero
027	Steel Beasts
028	Dragon Flight
029	Asheron's Call
030	Nations WWII Fighter Command
030	Unknown
031	Defcon 0.5
031	Confirmed Kill
032	Wheel of Time
033	RollerCoaster Tycoon
034	Русская Рулетка 2
035	ГЭГ+
035	Шизариум
036	Pro Pilot '99
036	Extreme trial Motocross
038	Hydro thunder
038	3 extreme
039	NFS 4
039	Racing Lagoon
040	Silent Hill
041	Under Cover
041	Superspeed Racing

## ОБЗОР

042	Worms 3
043	Beavis&Butt-head Do U
044	Turok 2
046	TOCA Touring Cars 2
047	Roll cage
048	Uprising X
049	Twisted Metal 3
050	Castlevania 64

## ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

051	Myth 2: Soulblighter (окончание)
054	Baldur's Gate (часть вторая)
062	Thief: the Dark Project (часть вторая)

Уважаемые читатели СИ, проживающие за пределами Российской Федерации!

Вы можете подписаться на СИ и получать ее прямо на дом по доступной цене. Форма оплаты — любая.

Пожалуйста, присылайте свои запросы на dmitri@gameland.ru



С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время в течении рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

## НАИМЕНОВАНИЕ

- «СТРАНА ИГР» без CD
- «СТРАНА ИГР» с CD
- «OFFICIAL PLAYSTATION»
- «ХАКЕР»

## ЦЕНА С ДОСТАВКОЙ

32  
58  
42  
32

## СТАРЫЕ НОМЕРА:

- «СТРАНА ИГР» без CD
- «СТРАНА ИГР» с CD

15  
20

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

## Список игр в алфавитном порядке

PC	Wheel of Time	032
Add-on к Baldur's Gate	Worms 3	042
Asheron's Call	ГЭГ+	035
Baldur's Gate	Русская Рулетка 2	034
Beavis&Butt-head Do U	Шизариум	035
Confirmed Kill	PS	
Defcon	3 extreme	038
Dragon Flight	Gran Turismo 2	012
Extreme trial Motocross	NFS 4	039
Kingpin	Racing Lagoon	039
Max Payne	Rollcage	047
Metal Fatigue	Silent Hill	040
Myth II	TOCA Touring Cars 2	046
Nations WWII	Twisted Metal 3	049
Fighter Command	Uprising X	048
Need for Speed 4	Worms 3	042
Pro Pilot '99	N64	
Rollcage	Castlevania 64	050
RollerCoaster Tycoon	Hydro Thunder	038
Slave Zero	Turok 2	044
Soldier	Worms 3	042
Steel Beasts	DC	
System Shock 2	Hydro Thunder	038
Thief: the Dark Project	Max Payne	014
TOCA Touring Cars 2	Superspeed Racing	041
Turok 2	Under Cover	041
Unknown	Worms 3	042

# СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ

№5 (38) Март 1999

<http://www.gameland.ru>



## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянг serge@gameland.ru  
Петр Давыдов petravydov@gameland.ru  
Борис Романов boris@gameland.ru  
Сергей Долинский dolser@gameland.ru  
Эммануил Эмик emik@gameland.ru  
Дмитрий Естрин estrin@gameland.ru  
Сергей Овчинников ovch@gameland.ru  
Василий Фирсов basif@gameland.ru  
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru

ответственный редактор  
редактор PC  
редактор Видео  
редактор Онлайн  
корреспондент в США  
специальный корреспондент  
технический редактор  
литературный редактор  
корректор

## GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов boris@gameland.ru  
Академик akademik@gameland.ru

WEB-master  
WEB-редактор

## ART

Сергей Долгов serge.dolgov@gameland.ru  
Сергей Лянг serge@gameland.ru  
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru  
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru

обложка  
дизайн и верстка  
дизайн и верстка  
фотографии

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru  
Борис Скворцов boris@gameland.ru  
Ерванд Мовсисян

цветоделение  
обслуживание компьютеров  
техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru  
тел.: (095) 797-1489, 124-0402; факс: (095) 125-0211

руководитель отдела  
телефон

## ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

руководитель отдела  
телефон

## GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компания»  
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru  
Владислав Пискунов vlad@gameland.ru  
Юрий Королев yuri@gameland.ru

учредитель и издатель  
директор  
администратор  
финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652

Web-Site <http://www.gameland.ru>

E-mail magazine@gameland.ru

Выход на пленки осуществлен «ХГС»  
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»  
Заказ №

Тираж 54 000 экземпляров

Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несет сами рекламируемые. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

## GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company  
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

publisher  
director

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.

phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

# Индустриальные Новости



K

ак обычно, после непродолжительного провала с новостями внезапно все вновь пришло в норму. И это, несомненно, хорошо, так как мне больше не придется извиняться перед вами за отсутствие интересной информации, которой не стыдно было бы поделиться с читателем. И, чтобы больше не терзать вас ненужными вступлениями, в этот раз я сразу перейду к делу.

Итак, самой важной новостью последних двух недель, по-моему, стало то, что компания

## Psynopsis перешла в подчинение Sony Computer Entertainment Europe

и тем самым уже навсегда рассталась с последними каплями своей самостоятельности.

Назвать это событие печальным для **Psynopsis** — значит не сказать ничего, так как, начиная с сегодняшнего дня, эта компания превратилась из полноценного издателя в какой-то довесок к европейскому отделению своей материнской компании. Одним словом, мыльный пузырь **Psynopsis** окончательно лопнул, а Европа (точнее, Англия), наконец-то, увидела, что ее любимое издательство на самом деле является всего лишь пешкой в огромной империи японской корпорации **Sony**.

С новым руководством в эту компанию, естественно, придет и новая политика выпуска игр. Так, начиная с этой осени, все оставшиеся в ней студии разработчиков будут работать только над проектами для игровых приставок от своей материнской компании. Иными словами, **Sony** своим мимими последними решениями, наконец-то, попыталась вывести свою дочернюю компанию из того тупика, в который она сама себя загнала. По всей видимости, уже в самое ближайшее время будет резко сокращено количество разрабатываемых внутри **Psynopsis** проектов и будут возрождены

те серии игр (**Wipeout**, **Destruction Derby**), благодаря которым мы в свое время вообще обратили внимание на продукцию этого издательства. Да, кстати, про появление игр от этой компании на каких-либо иных платформах, кроме **PlayStation**, теперь можно забыть, как, впрочем, стоит забыть и о планах прежнего руководства

**Psynopsis** по проникновению последней на рынок игр для PC. Нам же остается лишь дождаться

**E3** и посмотреть, сможет ли «новый» **Psynopsis**

действительно возвратить к себе былое уважение или на переходе в прямое подчинение **Sony** его история придет конец.

Но не только история с **Psynopsis** на прошлой неделе взбудоражила европейскую игровую общественность. Не отставала от нее и другая компания, которая, подобно **Psynopsis**, также недавно совершила путешествие «из киев в грязь». Как стало известно буквально перед самым выходом нашего журнала в печать, американская компания

## Interplay приобрела 49.9% европейского издательства Virgin.

И тем самым попыталась решить проблему более эффективного проникновения своей продукции на европейский рынок.

Если вы еще помните, после покупки корпорацией **Electronic Arts** в прошлом году основной части когда-то могучего издательства **Virgin Interactive** в Европе от него еще осталось довольно много чего хорошего (сети распространения, полезные связи и хороший имидж). Однако,

в результате бегства от **Virgin** целого ряда компаний, чью продукцию она ранее с успехом распространяла по всей Европе, эффективность данной компании начала довольно быстро падать. Но, к счастью для последней, испытывающей чуть менее серьезные финансовые трудности компания **Interplay** решила воспользоваться представившейся возможностью и заметно расширить свое присутствие на европейском рынке. Тем не менее, реально оценить экономический и политический эффект от этой сделки пока не представляется возможным, так что позвольте пока оставить эту тему и пойти дальше.

Следующим же пунктом сегодняшней повестки дня стал набирающий обороты спут о том, что

## Panasonic, возможно, закроет Ripcord Games.

На самом деле принадлежащий японскому гиганту **Ripcord** за недолгое существование сумел создать себе довольно странную репутацию компании, которая лишь служит поводом для **Panasonic**



Выплата из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3DO, PSX, Sega Saturn, SNES, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights, Zelda 64. Последний фаворит: Shenmue, VF3, Half-Life.»

ни поставить на **E3** свой «маленький» стенд. Политика этого издательства была лишена какой-либо логики, а его игры, в большинстве своем, продавались очень скромными тиражами. В общем, все, что происходило вокруг этого издательства, можно было описать словами «деньги есть — ума не надо». И вот **Panasonic**, кажется, наигравшись во все эти «игрушки», решил все-таки прекратить разбазаривание средств ради какой-то призрачной цели.

Но пока информация о том, что **Ripcord Games** вскоре прекратит свою работу, не находит своего подтверждения. Поэтому будем надеяться на лучшее и поклонемся тем командам разработчиков, которые сегодня живут на деньги этого багатого (и глупого) издательства.

Ну, раз уж мы здесь начали говорить о слухах, то, наверное, стоит вернуться к **Sony**, непроверенная информация о деятельности которой в последнее время стала появляться в сети Интернет просто в огромных количествах. И, естественно, все разговоры о **Sony** постоянно упираются в обсуждение ее следующей игровой системы, о которой все уже все знают, только, якобы, сказать ничего не могут. Так вот, если верить последним слухам, то

## премьера PlayStation 2 может состояться в начале марта.

А пройдет она в Японии на специальном приеме, устраиваемом **Sony** в честь выпуска пятидесяти миллионной приставки **PlayStation**. Именно на этот прием, по слухам, были созваны чуть ли не все главы крупнейших издательств, а также представители различных игровых журналов. И вся эта бурная деятельность, которая будет проходить под завесой секретности, будет организована на **Sony** лишь для того, чтобы оторвать внимание журналистов от расцветающего в Японии бурным цветом **Dreamcast'a**. Все дело в том, что на устраиваемой в середине марта выставке игрушек, где главной достопримечательностью обязательно станет вышеназванная платформа **DC**, **Sony** все еще не сможет официально представить свою новую систему, начинка которой уже, по слухам, полностью готова. Ведь, как вы можете легко догадаться, первое же официальное объявление новой платформы моментально подорвет продажи старой приставки. А этого **Sony** сегодня допустить никак не может. Более того,

ло известно, что **Sega**, если потребуется, в любой момент выпустит и новую модель **Dreamcast**, которая сможет прокручивать не только игры, но и фильмы в формате **DVD**. Но это уже дела далекого будущего, а пока, перед переходом к заключительному разделу наших новостей, разрешите вам сообщить, что

## Команда Epic MegaGames переименовала себя в Epic Games

И, закрыв попутно один из своих офисов, сообщила журналистам о том, что она решила сконцентрировать все свое внимание на разработке игр и продаже лицензий на свои однажды. Ну да ладно, переходим к новостям из студий разработчиков.

**Американское издательство Sierra объявило даты выхода своих следующих проектов. Если им верить, то выходит, что давно обещанная игра **Babylon 5** все-таки выйдет в сентябре этого года, трехмерный «тактический симулятор» на «двикже» **Unreal Navy SEALS** появится в продаже в апреле 2000 года, а **online-only** фэнтезийная RPG **Middle-Earth** должна будет поступить в продажу лишь только летом того же года.**

Кстати говоря, все вышеупомянутые игры разрабатываются сегодня командой **Yosemite Entertainment** и будут выпущены под торговой маркой **Sierra FX**.

Японское издательство **Carscom** официально объявило о том, что оно планирует представить на грядущей выставке игровые автоматы как минимум 2 новые игры — новую версию своего старинного хита **Strider** (преподложенного для **Naomi**) и новую версию своей популярной двухмерной драки **Street Fighter III**, получившей название **Street Fighter III 3rd Strike: Fight for the Future**. Обе эти игры будут, без всякого сомнения, переведены в конце этого года на **Dreamcast** и, возможно, **PlayStation**.

Кроме этого, японские игровые журналы успели распространить пока неподтвержденный слух о том, что **Carscom**, совместно со своим древним конкурентом **SNK**, планирует выпустить на **Neo Geo Pocket** и игровые автоматы некую драку под незамысловатым названием **Carscom vs. SNK**, в котором друг против друга будут драться герои из их популярных игр.

Ну и, напоследок, японское отделение **Carscom** официально подтвердило слухи о том, что оно выпустит в ближайшее время на **DC** особую версию своего хита **Street Fighter Zero 3**.

**Американское издательство Interplay официально объявило о том, что оно готовится выпустить долгожданное продолжение своего хита **MDK**, разработкой которого сегодня занимается команда **Bioware** (авторы **Baldur's Gate**), уже в сентябре этого года. Как уже сообщалось ранее, эта игра поступит в продажу одновременно для PC и для игровой приставки **Dreamcast**.**

Японское отделение компании **Sony Computer Entertainment** объявило о том, что оно планирует выпустить продолжение своего хита **Raparr the Rapper** для **PlayStation**, получившее название **Um Jammer Lammy**, уже 18 марта этого года. Дата же выхода этой игры за пределами Японии пока не ясна, однако сама игра уже была официально объявлена к выходу как в Европе, так и в США.

В то же самое время европейское отделение **SCE** объявило о выходе осенью этого года некой гонки **Wheel-Nuts**, чья концепция будет копировать безумно успешный **Mario Kart**, а американское отделение компании анонсировало выход в конце года некой трехмерной платформы **Ares Escape**.

Японское отделение компании **Sega** официально объявило о выходе в третьем квартале этого года на **Dreamcast** перевода одного из своих самых успешных творений для игровых автоматов (данная игра находится в двадцатке самых популярных игр уже более двух лет!), разработанного командой **Sega AM2** футбола **Virtua Striker 2**.

Кроме этого, если верить информации, опубликованной в японской игровой прессе, то выходит, что **Sega AM2** в этом году намерена представить как минимум 2 новые игры, разработанные для новой версии **Naomi**, объединяющей в себе целых четыре комплекта акселераторов **Power VR SG** и выводящей графическую информацию сразу на три независимых монитора (для достижения па-

○ SimCity 3000	Electronic Arts	PS
⇒ 2. Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64, PC
⇒ 3. Crash Bandicoot 3	Sony	PS
⇒ 4. Golden Eye 007	Nintendo	N64
⇒ 5. WCW/NWO Revenge	THQ	N64
⇒ 6. Tomb Raider III	Eidos	PS
⇒ 7. Metal Gear Solid	Konami	PS
⇒ 8. Turok 2: Seed of Evil	Acclaim	N64
⇒ 9. Twisted Metal 3	989 Studios	PS
⇒ 10. NASCAR 99	EA	PS

Англия  
PC

- 1.SimCity 3000 Electronic Arts
- 2.Delta Force NovaLogic
- ↓ 3.Half-Life Havas Interactive
- ↓ 4.Baldur's Gate Interplay
- 5.Worms Armageddon Hasbro Interactive
- ↓ 6.Tomb Raider III Eidos
- 7.A Bug's Life Action Game Disney
- ↓ 8.4.FIFA'99 EA
- ↓ 9.Simpsons: Virtual Springfield Fox Inter.
- 10.Football World Manager UbiSoft

Япония  
все форматы

- 1.Sega Rally 2 Sega DC
- 2.Nintendo All Stars Smash Brothers Nintendo N64
- 3.Super Hero Battle Banpresto PS
- ↑ 4.Yu-Gi-Oh! Dual Monsters Konami GB
- ↓ 5.Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland Enix GB
- ↓ 6.Bassing Landing ASCII PS
- 7.Digimon World Bandai PS
- 8.Sound Novel Evolution 3 Chunsoft PS
- ↓ 9.Pokemon Cards Nintendo GB
- ↓ 10.Simple 1500 Series Vol.1 The Majong Culture Pub. PS

Комментарий  
к обозначениям:

- — новая позиция;
- ↑ — повышение позиции;
- ⇒ — без изменений;
- ↓ — понижение позиции.

нормального эффекта). Первой игрой, использующей подобную технологию, станет уже объявленная гонка Ferrari F355 Challenger, а вторая — симулятор Airline Pilots. Более того, ходят упорные слухи, что уже в конце этого года Sega AM2 представит также и четвертую часть своей знаменитой драки Virtua Fighter, которая также будет использовать эту новую модель Naomi.

Что же касается обычной Naomi, то Sega планирует представить на грядущей выставке игровых автоматов сразу несколько новых проектов, использующих эту архитектуру, в том числе гонку/стрелялку/RPG от культовой команды разработчиков Treasure, получившую название Gun Beat.

Ну и, наконец, что касается обычных DC-новостей, то, если верить сообщениям японской прессы, то выходит, что, кроме Climax Landers, Sega намерена выпустить этим летом еще одну перспективную RPG — Воин Капиран, над разработкой которой сегодня трудится известная команда Quintet.

Американское кооперативное издательство GOD объявило о том, что оно достигло договоренности с европейским издательством Take Two на предмет издания их игр на любых других платформах, кроме PC. Первые же плоды данного договора, срок действия которого истечет только через 5 лет, появятся на прилавках магазинов уже осенью этого года, когда владельцы PlayStation смогут приобрести себе версии Railroad Tycoon II и KISS: Psycho Circus, а владельцы Dreamcast получат себе в коллекцию версию потенциального мегахита Max Payne. Ну, раз уж мы тут заговорили о Take Two, то стоит отметить, что, кроме этих игр, данное издательство планирует выпустить на приставки и еще целый ряд новых проектов через свое новоиспеченное отделение «Rockstar Games».

Этот список возглавило продолжение популярной игры Grand Theft Auto, которое появится на PS и DC где-нибудь осенью этого года. Ну и, наконец, владельцы Dreamcast также смогут получить в свое распоряжение и версию игры Hidden and Dangerous, которая будет переведена на эту платформу с PC в конце этого года.

Французское издательство Ubi Soft объявило о том, что оно получило права на издание игр по мотивам мультильфильма The Adventures of Batman and Robin. Первые же плоды этой сделки проявят себя лишь в 2000 году.

Кроме этого, данное издательство успело также анонсировать 2 новые игры, которые появятся также в 2000 году. Первая из них — шпионский «симулятор» Gas — появится в середине следующего года на PC и DC, а вторая — третья часть Rayman — выйдет в конце следующего года на PC, DC и PS2.

Английская команда разработчиков Bitmap Brothers анонсировала выход на PlayStation в конце этого года своей новой игры Speedball 2100. Для тех, кто не помнит, эта игра является продолжением популярной серии Speedball, первые две игры из которой были проданы тиражом более 1 миллиона экземпляров.

Французское издательство Infogrames объявило о выходе летом этого года на платформы PC и PS перевода своего хита Mission Impossible,первые появившегося на платформе N64. Кроме этого, данное издательство также успело объявить и о выходе продолжения данной игры, но теперь уже на N64 и Dreamcast. Это знаменательное событие случится также уже в этом году.

Но и это еще не все. То же самое издательство объявило о том, что оно получило права на издание приставочных версий двух следующих игр от команды Rage Software — новой версии Striker (выйдет на PS в июне, а на DC в сентябре) и стрелялки Expendable (май — PS, сентябрь — DC).

Американское отделение компании Konami сообщило прессе, что оно планирует перевести на PC свой суперхит Metal Gear Solid и выпустить его в продажу осенью этого года. Стоит отметить, что именно от успеха этой затеи и будут зависеть шансы выхода этой игры на других платформах, таких как N64 и Dreamcast. Европейское издательство Eidos объявило о том, что оно намерено выпустить в этом году для PC некую командную трехмерную тактическую игру, проходящую под именем Abomination. Разработкой этой игры сегодня занимается команда разработчиков Hothouse Creations.

Кроме этого, то же самое издательство объявило о скором выходе на PC перевода с PlayStation продолжения популярной игры Legacy Of Cain, получившей название Legend Of Cain: Soul Reaver. Разработкой же этой игры сегодня занимается американская команда Crystal Dynamics.

Также из достоверных источников стало известно, что первой игрой от Eidos для DC станет, скорее всего, разрабатываемая в недрах норвежской команды Innerloop некая игра, посвященная экстремальным видам спорта.

Американское издательство Midway объявило о выходе в сентябре-октябре этого года многообещающего аркадного бокса, получившего название Ready 2 Rumble Boxing. Данный проект поступит в продажу сначала на Dreamcast и N64, а затем и на PlayStation.

Американское издательство GT Interactive объявило о том, что оно отложило выход интересной стрелялки от третьего лица Duke Nukem: Zero Hour для платформы N64 на конец мая этого года.

А тем временем многообещающий проект Driver, который разрабатывается для GT командой Reflections, поступит в продажу уже восьмого июля этого года.

Ну и, напоследок, издательство GT Interactive решило объявить официальное название сборника дополнительных уровней к Unreal, который поступит в продажу этим марта. Итак, данная «игра» будет носить гордое название The Return To Na Pali.

Издательство Interactive Magic объявило о том, что оно приостановило работу над созданием своей игры Theocracy. Причиной же для этого стало то, что данный проект, по мнению издательства, уже успел отстать от времени.

Американское отделение компании Nintendo официально объявило о выходе за пределами Японии двух своих доморощенных хитов — Smash Brothers и Pokemon Snap. Первая игра поступит в продажу в конце апреля под именем Super Smash Bros, а вторая, не меняя названия, появится на полках магазинов в конце июня. Кроме этого Nintendo отчетливо дала понять, что она намерена выпустить за пределами Японии и другие свои последние хиты, такие как Pokemon Stadium и Mario Golf.

Компания 3DO объявила о том, что она приступила к разработке эксклюзивного для PlayStation ответвления своей популярной RPG Might and Magic. Эта трехмерная приключенческая игра, получившая название Crusaders of Might and Magic, должна будет дебютировать на американской выставке E3.

Там же мы сможем познакомиться и с новыми проектами этой компании для платформы N64 — стрелялкой от третьего лица Army Men: Sarge's Heroes и продолжением популярной стрелялки на танках, BattleTanks.

Американское издательство THQ объявило о том, что оно планирует выпустить осенью этого года на платформу N64 специальные версии таких PlayStation-овских хитов, как Nuclear Strike и Road Rash. Кроме этого, данное издательство также успело объявить для этой платформы и одну оригинальную игру неизвестного жанра, получившую название No-menquest.

СИ-News

## Сборник образовательных игр

для малышей от 4.5 до 7 лет

## НЕЗНАЙКИН



## ГРАМОТА

Является ПЕРВЫМ  
обладателем сертификата,  
выданного Экспертным  
Советом при центре  
"Иерушка" Министерства  
Образования Российской  
Федерации!

ЕКАТЕРИНБУРГ  
ул.8 Марта,13  
ИРКУТСК  
ул. Байкальская, 69  
ул. Некрасова, 1,  
ТВД "Меркурий"

Является ПОБЕДИТЕЛЕМ  
выставки  
"МУЛЬТИМЕДИА ЭКСПО'98"  
в конкурсе образовательных  
детских мультимедийных  
продуктов!

САМАРА  
ул. Садовая, 212 маг."Три С"  
Самарская пл., маг."Книги"  
Московское шоссе, 1, оф.114  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ  
ул.Марата, 8,  
Литейный, 59



**бука**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[www.buka.com](http://www.buka.com)



СЕТЬ МАГАЗИНОВ  
Диал Электроникс (095) 917 0022  
Компьюлинк (095) 913 6963  
Союз Мультимедиа (095) 263 1039  
Белый Ветер - ДВМ (095) 928 7392  
Партия (095) 742 5000

# ПРОЦЕССОР ДЛЯ PLAYSTATION 2?

П

ризнаться, до последнего дня перед сдачей номера я не имел ни малейшего понятия о том, что мне придется писать в очередной колонке новостей. После столь напряженных прошедший недель, как назло, ни одного серьезного события, достойного полномасштабного освещения. Единственной надеждой оставалась назначенная на 16 февраля крупнейшая конференция производителей полупроводников IEEE Solid-State Circuits Conference, на которой Toshiba и Sony обещали представить свое новое совместное детище, которое, по многочисленным слухам, должно войти в состав новой игровой приставки PlayStation II в качестве центрального процессора. К счастью, ожидания нас не обманули и центральная история отыскалась.

Представленный на конференции чип обладает всеми характеристиками, необходимыми для будущей приставки Sony, о чем прямо говорится в официальном пресс-релизе, посвященном представлению процессора. Тем не менее, само событие, сам анонс ни в коем случае не стоит считать представлением технологии PlayStation II. Однако тот факт, что презентацию проводил отнюдь не представитель Toshiba, а технический директор Sony Computer Entertainment, говорит, в первую очередь, именно об игровом предназначении нового мощного медиа-чипа. Как и предполагалось ранее, Sony решила двигаться по пути максимальной централизации всех компонентов игровой системы для простоты выпуска и снижения себестоимости, и в данном случае центральный процессор будет выполнять практически все основные функции, связанные с графикой и логическим наполнением программного обеспечения. PlayStation II уже не потребуется 3D-акселератор, как Dreamcast, и всеми графическими вычислениями будет заниматься, собственно, 128-битный центральный процессор. На этот раз манящее цифровое сочетание «128» действительно означает, что все внутренние и внешние шины чипа сделаны 128-разрядными, столь же широким будет и канал работы с памятью, что позволит существенно увеличить скорость выполнения операций. На чипе содержится немногим более 10 миллионов транзисторов, он выполнен по архитектуре MIPS (как и чип оригинальной PlayStation, а также отчасти N64) и работает на частоте 250 МГц. Хоть эти характеристики и кажутся внушительными, самое интересное и впечатляющее впереди. В Emotion Engine, а именно так ласково был прозван прототип процессора, на пару с центральным ядром работает сразу несколько специальных сопроцессоров, каждый из которых занимается решением собственных задач, снимая нагрузку с CPU. Первый — это стандартный сопроцессор для выполнения операций с плавающей запятой, такой же, какой имеется и в любом Pentium'e, однако в несколько раз мощнее. Два других сопроцессора под названием VU0 и VU1 (Floating Point Vector Units), несмотря на сходную архитектуру, занимаются совершенно различными делами. Первый берет на себя ответственность за просчитывание в реальном времени всевозможных физических параметров, а также отвечает за



**Выписка из личного дела:** «С. Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, Н64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Sonic Adv., Shenmue.»

управление искусственным интеллектом. Отдельный сопроцессор для таких необычных целей выделяется впервые. Второй Vector Unit включает в себя особый блок вычисления геометрических преобразований и будет создавать образы будущих трехмерных моделей, формировать первоначальные образцы полигонных территорий и персонажей. Пропускная способность шины равна 2 Гбит/с, производиться Emotion Engine будет по 0,18-микронной технологии (самой совершенной на сегодняшний момент), а в процессор встроен декодер MPEG-2, который в случае своего запуска сможет занять лишь 50% процессорного времени, оставляя будущим играм возможность накладывать изображение прямо на ведущуюся MPEG-2 видеотрансляцию. Скорость выполнения операций с плавающей запятой в Emotion Engine составляет около 5 GFlops (для сравнения, у Dreamcast эта цифра равна всего 1,4 GFlops). Одной из самых интересных особенностей нового процессора является его способность аппаратно обрабатывать кривые Безье, которые можно назвать весьма примитивной стадией развития технологии NURBS. Точно такие же кривые использует сейчас Джонни Кармак при создании Quake III Arena. Разумеется, новому чипу подвластны и все известные ранее специэффекты, от мультитекстурирования (теоретически чип способен наносить на объект до трех текстур за один такт), тумана и до самых всевозможных способов освещения. Кривые же Безье позволяют создавать на PlayStation игры с необыкновенно реалистичной анимацией и персонажами, практически идеально отображающими человеческий (а возможно, и нечеловеческий) облик. Несмотря на то, что PS2 никто анонсировать на IEEE даже не собирается, представители Sony поделились с общественностью некоторыми результатами тестов производительности Emotion Engine, которые в одно мгновение поставили весь Интер-

нет с ног на голову. Итак:

«Голая производительность — 55 (!!!) миллионов полигонов в секунду без текстур и спецэффектов. Чрезвычайно интересная цифра, приведенная исключительно из рекламных сообщений, что более чем похоже на Sony, которая некогда заявляла о том, что производительность PlayStation составляет 1,5 миллиона треугольников в секунду. И, тем не менее, идем дальше.

Производительность с освещением (опять-таки, похоже, без текстур) — 34 миллиона полигонов в секунду.

С освещением и туманом — 30 миллионов.

С освещением, туманом и кривыми Безье — 13 миллионов полигонов в секунду. Сложно сказать, заключает ли в себе понятие запуска кривых Безье автоматическое нанесение текстур на объекты или нам придется разделить эту цифру примерно надвое, чтобы выяснить реальные способности чипа. Так или иначе, ходившие давно слухи подтвердились. Sony действительно собирается привести на свет машину, которая по крайней мере в полтора-два раза превосходит Dreamcast по характеристикам, а, возможно, даже несколько больше. Разумеется, чепухе по поводу 55 миллионов треугольников в секунду верить нет никакого смысла (ведь получается, что это где-то одиннадцатикратная мощь Dreamcast). Тем не менее, невозможно не согласиться, что спецификации чипа выглядят внушительно, и приставка на базе Emotion Engine может получиться достойная. Технология — это, конечно, замечательно. Но для Sony наверняка существует и проблема цены такой технологии. Чип, даже по первому поверхностному взгляду, получился дорогим. Думается, его себестоимость легко перевалит за сотню долларов (если, конечно, не производить сразу десять миллио-

нов копий), а с учетом того, что и цены на DVD-приводы никак не хотят падать, консоль вполне может обойтись изготовителю (без всяких накруток и налогов) уже примерно в 200-250 долларов. Почем же тогда придется это чудо природы продавать? Думаю, что ответы на многие вопросы мы найдем уже совсем скоро, поскольку дата официального представления PlayStation II близится, и, по некоторым сведениям, Sony поделится своими планами в начале марта во время некоего саммита, на который компания внезапно пригласила практически всех ведущих разработчиков и издателей в мире. А пока вернемся к делам PC'шным. На прошлой неделе необыкновенную активность вдруг проявила

Компания 3Dfx Interactive, которая на протяжении нескольких дней производила странные манипуляции с собственными проектами.

Прежде всего, 3Dfx сообщила финальную информацию касательно выпуска чипа Voodoo3 и видеокарт на его основе, которые появятся в самом начале апреля. Как известно, карты на базе Voodoo3 будут выпускаться исключительно самой 3Dfx на производственных мощностях купленной ею компании STB. В списке анонсированных конфигураций возникли кое-какие перемены. Вместо вроде бы обещанного Voodoo3 4000 с поддержкой AGP 4X вдруг возникла новая модель 3500, не имеющая никакого отношения к AGP 4X, а 4000-я модель из всех списков исчезла. Возможно, 3Dfx планирует ее к выпуску позже. Также были сообщены и цены на видеокарты, которые теперь можно предварительно заказать во всех крупнейших онлайновых и обычных компьютерных магазинах США.

Voodoo3 2000 для PCI или AGP будет стоить \$130 и поставляться, в основном, на OEM-рынок. Он снабжен процессором, работающим на частоте 143 МГц, и обладает производительностью примерно в 6 миллионов полигонов в секунду (кстати, не стоит забывать о только что прочитанной вами байке от Sony чуть выше) и 286 мегатекселей за ту же единицу времени с RAMDAC на 300 МГц и 16 MB SD-RAM.

Voodoo3 3000 — главный повсеместный магазинный продукт с чипом, работающим на 166 МГц, и ценой в \$180. Производительность — 7 миллионов полигонов и 332 миллиона текселей, с таким же RAMDAC и соответственным набором памяти в 16 MB, а также с TV-выходом.

Voodoo3 3500 — позиционируется как супермощный акселератор или как вариант подключения 3D к плоскому TFT-монитору. Обладает самыми сильными характеристиками из троицы и самой шокирующей ценой — \$250: чип, работающий на 183 МГц, 8 миллионов полигонов и 366 мегатекселей в секунду, TV-выход, RAMDAC на 350 МГц и 16 MB памяти самого быстрого типа — SG-RAM. Последняя карта будет доступна в ограниченных количествах.

Параллельно с этим анонсом был сделан и еще один, но уже касательно нового чипа от 3Dfx, который будет называться... В общем, догадаться несложно.

Предварительные спецификации Voodoo4, который сейчас находится еще в разработке, были ни с того, ни с сего, объявлены прессе, которая добавленно восприняла информацию и принялась обсасывать подробности.

Вообще говоря, технические характеристики Voodoo4 подозрительно напоминают несколько усовершенствованную модель Voo-

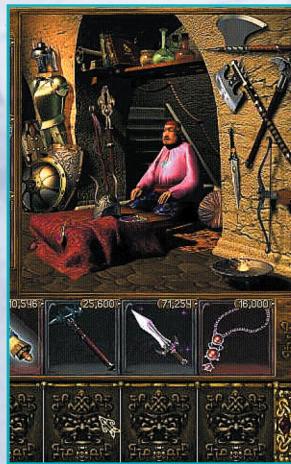
**doo3 4000** (ту самую, что исчезла, так и не будучи анонсированной), так что **3Dfx**, возможно, в очередной раз приглашает нас сыграть с ней в какую-то очень сложную и опасную игру. Ядро процессора будет по сути тем же, что и в случае с **Voodoo3**, но зато четверку к названию **3Dfx** подпишет на законных основаниях, перейдя с выпуском новой карты на 0,18-микронную технологию производства, и добавив в карту поддержку **AGP 4X**, ставя, фактически, свой продукт в один ряд с уже успешно анонсированным **Savage 4** (пусть не таким мощным, но технологически почти идентичным). **3Dfx** уверяет, что **Voodoo4** будет способен обсчитывать 14 миллионов треугольников в секунду и целый миллиард текселей за то же время. Тактовая частота процессора поднимется в результате смены технологического процесса до солидной цифры в 266 МГц. А уже становящийся привычным **RAMDAC** на 350 МГц позволит выставлять разрешения вплоть до **2048x1536** с частотой обновления экрана 75 Гц. Поддержка хранения текстур в оперативной памяти, главное преимущество шины **AGP**, похоже, не слишком-то потребуется, поскольку **3Dfx** планирует размещать на

картах **32** или даже 64 Мб **SGRAM** и подумывает об использовании альтернативного источника памяти в лице сверх-быстрого стандарта будущего, **RAMBUS**. Как видите, **3Dfx** времени зря терять не собирается и хочет выпустить **Voodoo4** уже в начале следующего года. Не исключено, что в случае провала **Voodoo3** (не слишком вероятного, но все же возможного), компания решится на кое-какие срочные меры. К сожалению, все вышеупомянутые продукты являются лишь представителями так называемой линейки **Banshee2**. Где же столь милый нашему сердцу **Avenger**? Возможно, про него уже забыли, хотя, впрочем, стоит подождать анонса **Voodoo5**. Пару недель. Что касается ближайших конкурентов **3Dfx**, то в их стане пока что тихо. Одна только **S3** начинает недовольно шевелиться в тесном гнездышке, и активненько так собирает поддержку рынка. Вот, к примеру, за подотчетный период (то есть за прошедшие две недели)

Делать карты на базе нового чипа **Savage4** изъявили желание сразу две не маленьких компании. Первая называется **Number Nine**, и она хочет выпуск-

CU-NewS

## содержание CD



Эксклюзив! Аллоды 2:  
Повелитель Душ

Жанр: RPG/Strategy  
Издатель: 1С  
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM, Win95/98

Демо-версия **Аллодов 2** на нашем демо-диске посвятит вас в совершенно новую историю этого продолжения одной из самых популярных российских игр. Прощай, аллод Умайр, прощайте старые друзья. Впереди, как обычно, новые приключения. Новая игра стала менее линейной, в ней появились новые типы территорий и монстров, новые герои и противники, новые города и персонажи. Игра в значительной степени переориентировалась из стратегии в практически полноценную RPG, серьезным доработкам подвергся интерфейс. Как всегда, вас ждут великолепные ролики (хотя, наверное, и не в этой демо-версии). Эта игра стоит вашего времени.



Русская Рулетка 2

Жанр: RPG/SimAction  
Издатель: Бука  
Требования к компьютеру: Pentium 200, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Нельзя сказать, чтобы очень долгожданное, но зато редкое и запоминающееся творение, поражающее своими качествами. Со времен первой «Русской Рулетки» изменилось абсолютно все, кроме названия. Отныне PP — игра многогранная и многомерная. Действие в ней происходит не только в пространстве, но и в самых различных временных промежутках. Путешествия между мирами, вы будете посещать планеты в самых различных стадиях развития и, соответственно, будете попадать в фэнтезийные, апокалиптические, индустриальные и откровенно фантастические миры. Новый движок, созданный разработчиками, заслуживает похвал, а возможность попробовать любое из тысяч и одного транспортных и боевых средств просто потрясает воображение. Игра приобрела глубину и осмыслинность, солидный сюжет и достойную технологию. Чего еще желать? Проверьте сами.

Imperialism II

Жанр: Пошаговая стратегия

CU-NewS

Сборник образовательных игр  
для малышей от 4.5 до 7 лет

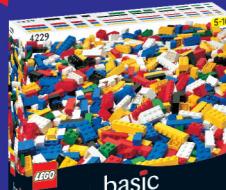
# НЕЗНАЙКИНА

# ГРАМОТА

БУКА И ЛЕГО

объявляют КОНКУРС!!!  
КОНКУРС!!!

КОНКУРС!!!



Ежемесячно, 15 числа, проводится розыгрыш среди присланных заполненных регистрационных карточек мультимедийной программы «Незнайкина грамота». Счастливых малышей ждут ТРИ ПРИЗА + СУПЕРПРИЗ из серии конструкторов «ЛЕГО Бейсик».

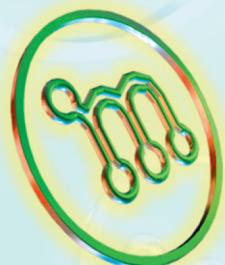


Следите за итогами конкурса на

[www.buka.com](http://www.buka.com)

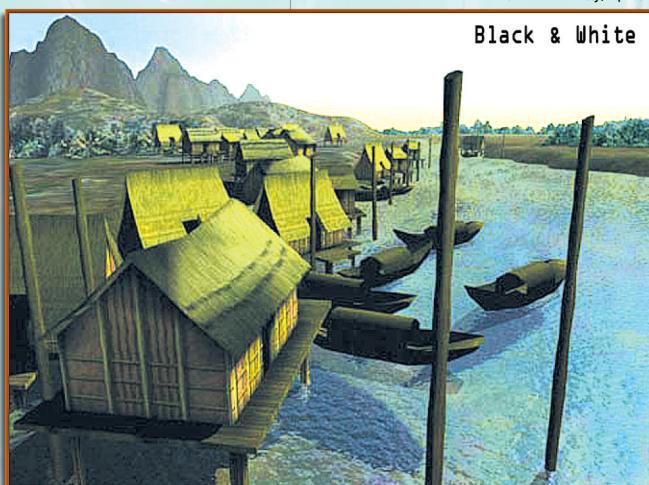
# MILIA GAMES'99: Европейские странности игрового Мира

http://www.gameland.ru



тыне в Европе есть две крупных игровых выставки. Несмотря на то, что? в принципе, всегда хватало и одной (лондонской ECTS), англичане с французами опять что-то умудрились не поделить, и поэтому крупнейшие французские (не без участия немецких) издатели и разработчики решили превратить не слишком крупную, но зато очень богатую мультимедийную выставку Milia в одно из центральных событий на игровом рынке.

В первоначальном виде Milia, впервые прошедшая в знаменитых Каннах еще в 1994 году, пред-



008

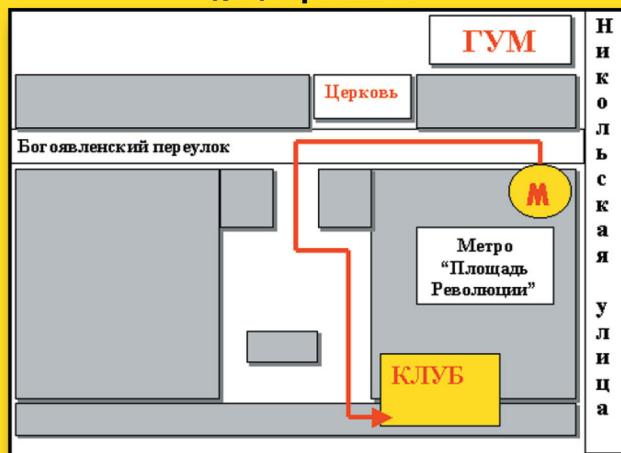


## Компьютерный игровой клуб "Площадь"

**объявляет о проведении  
еженедельных турниров на базе  
50 PENTIUM II-333/64/3DFX в сети 100 Mb/s**  
**Клан TFA приглашает на разборки  
в StarCraft и Quake II !**  
**С еженедельными призами:**  
**1 место - 1000 руб.**  
**2 место - 500 руб.**  
**3 место - 200 руб.**

### Кто круче, тот богаче!

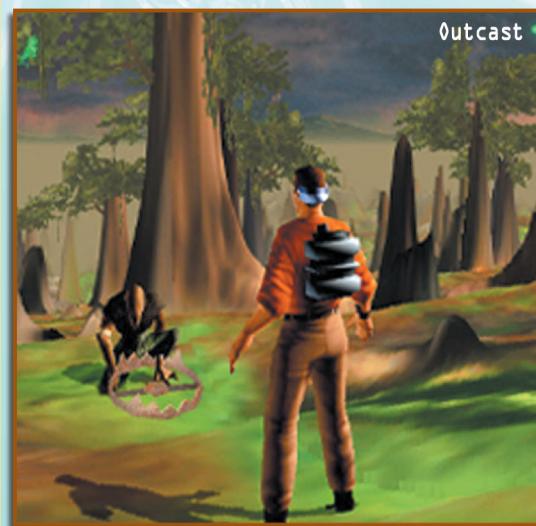
Ст. метро "Площадь Революции"  
(выход на ул. Никольская).  
Первая арка налево:  
Богоявленский переулок,  
д. 3, строение 3



тел.: 921-2572

ставляла собой странную выставку-тусовку элитарных издателей обучающего, игрового и развлекательного программного обеспечения с небольшой примесью журналистов и телевизионных компаний. Milia всегда была, скорее, не местом встреч и знакомств бизнесменов и подписания контрактов, а своеобразным клубом, в котором ежегодно встречаются старые знакомые, чтобы поболтать о жизни, послушать коллег и, возможно, подцепить что-нибудь новенькое из технологий. Разумеется, атмосфера одного из самых шикарных курортов южного побережья

Франции всегда приходилась как нельзя кстати для такого релаксирующего общения. Как с легкой ironией отмечали журналисты, основные события на Milia происходят не на стенах компаний и не на многочисленных семинарах и пресс-конференциях, а, как правило, за стойкой бара самых дорогих отелей **Martinez** и **Carlton**, в которых поселяется большая часть участников выставки. После того как выставка была облюбована игровыми компаниями, многое сильно переменилось. На стенах начала возникать привычная для ECTS или E3 суeta, из известными разработчиками толпами тянулись журналисты в надежде выдвинуть из них хоть словечко о новых проектах, одним словом, начала возникать нормальная почти рабочая атмосфера. Уже в прошлом году, как утверждают вполне надежные источники, выставку посетили кое-какие звезды игровой индустрии, к примеру, **Peter Moulineaux** и **John Romero**. Правда, им обоим почти ничего было сказать, ведь и **Black & White**, и **Daikatana** находились в довольно-таки ранних стадиях разработки. Разумеется, эффект от их присутствия был значительным, однако ничего нового на той выставке мы не узнали. Совсем иное дело в 1999 году, когда Milia официально заполучила статус игровой выставки, получив приставку **Milia Games**, когда специально для игровой части был выстроен пуль



ПОСЕТИТЕ  
НАС В ИНТЕРНЕТЕ  
[WWW.AKELLA.COM](http://WWW.AKELLA.COM)

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
"АКЕЛЛА"

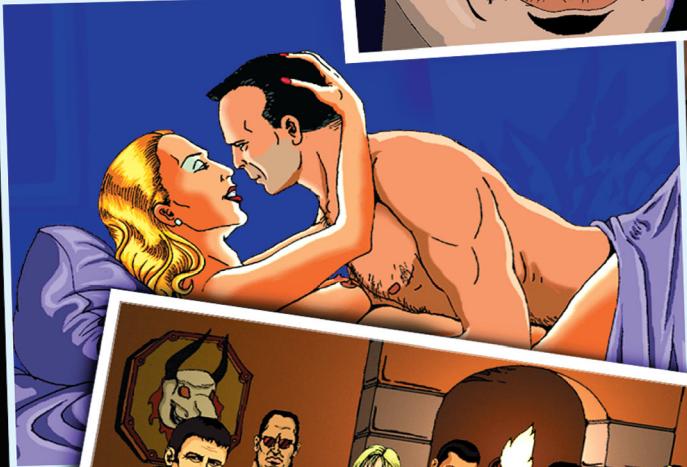


# ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

Слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск - столицу мирового бильярда. Поскольку Билли-профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях.

Вам придется пройтись по помоечным заведениям и игорным клубам г. Козюльска и познакомиться с его аборигенами. Вы не только поиграете в бильярд и кости, но и будете общаться с кем попало, бегать от собак, ментов и мутантов, а также многое-многое другое.

- Впереди Вас ждут:
- Чумовой сюжетец;
  - Только свежие козюльские отморозки до боли знакомые по лучшим фильмам Голливуда и передачам Российского ТВ;
  - Эротические сцены и откровенные драки;
  - Гремучая смесь бильярдного симулятора и эротического симулятора с изрядной долей квеста и аркады (Впервые в Козюльске!!!);
  - Великолепная комиксная графика, 64тыс. цветов;
  - Полнэкранная анимация, 3-D освещение;
  - Оригинальная Hi-Fi музыка, 16 Бит, 44 Кгц, стерео;
  - Масса фенечек и приколов (игра - лауреат конкурса «Аниграф-98» в номинации «за юмор в игре»);
  - Для лиц не младше 18 лет.



## МОСКВА

Магазины фирм «Союз», «Компьюлинк»,  
«ИС-мультимедиа»  
«Винни» Рублевское шоссе, д.20, к.1  
«Солярис» Ул. Солянка, 1/2 стр1  
«Деловая и комп. книга», Ленинский пр. стр.38  
«Дом игрушки» Большая Якиманка, д.26  
«Ньютрейд» Комсомольский проспект, д.24/2.  
«Марви» ул. Бауманская д. 58/1  
«Полярис - технолоджи» Ленинградское ш., д.2,  
«1000 МЕГАГЕРЦ» Сивцев вражек, д.45

## РОССИЯ

г. Санкт-Петербург  
ООО «Ладис» тел. 291-79-24 108-47-77  
ООО «Лайт Про» тел. 311-83-12  
г. Омск  
ул. Интернациональная, 43, маг. ТЦ «Омский»,  
Пр-кт Маркса, 29А, маг. «Голубой огонек»  
тел. 56-41-09  
г. Иркутск  
Т3 Меркурий тел. (3952) 24-99-01  
Мультимедиа-салон 34-99-35

## г. Волгоград

Клуб любителей компьютерных игр

тел. (8442) 34-42-68 34-35-76

г. Челябинск

«Компакт-сервис»

тел. (3512) 37-14-52

г. Хабаровск

Магазин компьютерных игр

тел. (4212) 39-25-55

г. Череповец

тел. (8202) 23-73-46

г. Саранск

тел. (8342) 17-26-16

## Весь российский ассортимент

CD ROM и Video CD,

Самые низкие цены

Выгодные условия для дилеров

Доставка в регионы

Наш адрес: 119146, Москва,  
ул. 2-я Фрунзенская, д.10, корп.1  
телефон. (095) 742-40-19, 742-40-23



же, сумела, наконец, привлечь к себе достойное внимание. А нам удалось не только проследить за всеми важными событиями, но и присутствовать на них лично.

**Разговоры конференции. Анонсы**

Самой интересной частью выставки всегда были организованные в ее рамках пресс-конференции

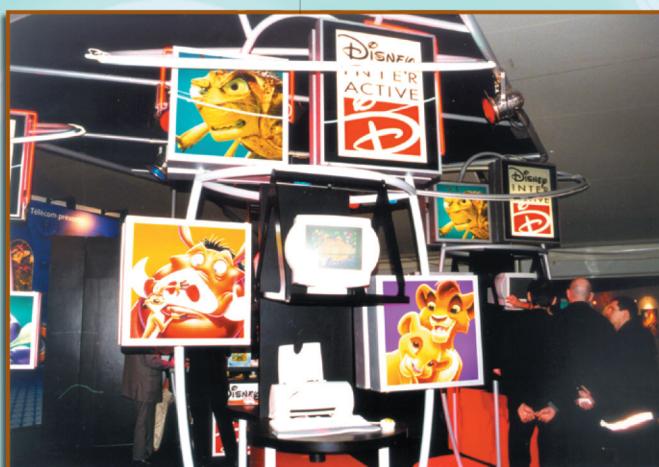


ции и семинары, на которых лидеры игровой индустрии делились своими планами на будущее. На **Milia'99** таких мероприятий за пять дней прошло более сотни. И хотя не все из них попасть было совершенно невозможно, основные события не ускользнули от нашего внимания. В самом начале года всех волнует вопрос о том, какие же события станут центральными, какая из компаний умудрится привлечь наше максимальное внимание. Эта выставка дала абсолютно четкий ответ на довольно простой (для этого года) вопрос. Первыми полосами журналов и индустриальных газет в ближайшие месяцы будет практически безраздельно

владеть **Sega** и ее **Dreamcast**, первый европейский анонс которого состоялся на пресс-конференции, организованной компанией на **Milia**. Надо сказать, что **Sega** явно недооценила собственную популярность в Европе, решив, что в этом регионе после абсолютного провала **Saturn** ей придется начинать все с самого нач-



Agnes Touraine –  
вице-президент  
HAVAS interactive



ла. То есть с покорения журналистов. К удивлению представителей **Sega Europe**, на пресс-конференцию во второй по величине зал в знаменитом **Palais de Festivals** (в котором проходит каннский кинофестиваль) заявилась чуть ли не тысяча человек, хотя «посадочных мест» с оборудованием для перевода имелось лишь несколько сотен. Так что приготовленная **Sega** презентация, предполагавшая растопить ледяное сердце прессы, жесткая и прямолинейная, вызвала реакцию, сравнимую, наверное, с прорывом дамбы бурным водным потоком.

Для начала был показан новый логотип **Dreamcast**, предназначенный для продвижения приставки в Европе. Он практически идентичен японскому, за исключением того, что оранжевый цвет знаменитого символа бесконечности был заменен на нежно-голубой, что было объяснено тем, что голубой цвет в Европе намного популярнее оранжевого. В принципе, достаточно лишь взглянуть на флаг европейского союза, чтобы понять, сколь верно это утверждение. Президент европейского отделения **Sega** посвятил журналистов в некоторые ранее неизвестные детали строения приставки и пообещал, что европейская версия **Dreamcast** вместе со встроенным модемом будет запущена на рынок девято го сентября 1999 года. Это самая лучшая дата, которую только можно вообразить — 9/9/99! Эта же дата прогнозируется и для американской премьеры приставки. Представители **Sega** также поделились информацией о том, что на момент начала **Milia** в Японии было продано уже более 700,000 приставок и что производственный кризис для **Dreamcast** миновал. Европейский **Dreamcast** поступит в продажу не менее чем с пятнадцатью играми, из которых, похоже, лишь **Virtua Fighter 3 tb**, **Sonic Adventure**, **Power Stone**, **Virtua Striker 2** и **Sega Rally 2** будут представителями японского семейства приставки. Английская компания **Bizzare Creations** готовит для премьеры свою революционную гонку **Metropolis**, по крайней мере одну игру мы сможем увидеть от знаменитой **Adeline Software** (теперь **No Cliche**), это будет гонка с элементами **Action** и **Adventure**. Все японские игры планируется немного переделать, исправить недоработки (гарантированно в **Sonic Adventure** и **Sega Rally 2**), а, возможно, и что-то добавить. Из приватной беседы с европейским PR-менеджером **Sega** я, например, выяснил, что в **Sega Rally 2** будут не только исправлены недоработки, связанные с **frame rate**, но также будет добавлено около десятка европейских машин и несколько новых трасс. Также было обещано, что **Sega** выпустит суперхит **Yu Suzuki Shen Mue** на европейском и американском рынках до конца этого года, а **Capcom** переведет свой **Resident Evil: Code Veronica** в течение трех-четырех месяцев с момента выхода игры в Японии (что означает, ожидать игру можно примерно к январю). Напоследок ошеломленным зрителям был показана тридцатиминутная нарезка всех основных японских проектов, часть роликов из которых была показана впервые. Небольшие ролики уже известных всем **Virtua Fighter 3 tb**, **Sonic Adventure** и **Sega Rally 2** сменили кадры из еще не вышедших в Японии игр.

**Virtua Striker 2**, несмотря на отсутствие информации о **Dreamcast**-версии проекта, выглядел необыкновенно хорошо. Настолько, что у нас зародились подозрения о том, что демонстрировавшиеся кадры были засняты с игрового автомата **Naomi**. Тем не менее, к выходу мы вправе ожидать идеального порта. Как всегда, **VS** поражал не грандиозностью, а отточенностью игрового процесса и необыкновенно квалифициро-

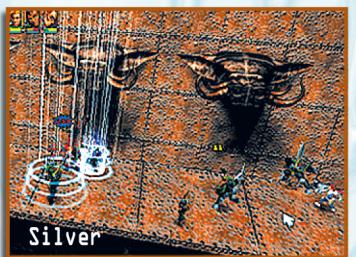


ванной постановкой камеры. Не говоря уже о совершенно невероятной «живой» сетке в воротах.

**Power Stone** от **Capcom**, занявший целых пять минут демонстрации, показал свою состоятельность в полной мере. Четкая, быстрая и необыкновенно яркая графика, полная трехмерности с сохранением неповторимого аниме-стиля персонажей и арен. Умопомрачительные спецэффекты (правда, с кое-какой пикселизацией), любимые всеми десятихотовые комбайны и так далее. В общем, самый настоящий Fun, чистый и ничем не подпорченный игровой процесс.

После выхода игры в конце февраля можете рассчитывать на полноценный обзор.

**Resident Evil: Code Veronica** в несколько удлиненном с момента **New Challenge Conference II** ролике выглядит ошеломительно реалистично. Модели персонажей выполнены на уровне **Shenmue**, хотя, конечно, детализация помещений далековата от этого высохшего стандарта. Остается лишь надеяться на то, что Capcom не умудрится испортить игровой процесс и такую великолепную графику какой-нибудь глупостью. На сегодняшний же день это, наверное, самый впечатляющий проект на **Dreamcast** после, опять-таки, творения **Yu Suzuki**.



у компаний, несомненно, много трудных решений (например, как организовать финальную презентацию за пару месяцев до входа консоли — летом выставки в Европе не проводятся, похоже, придется организовывать собственные шоу в каждой из крупных европейских стран), **Dreamcast** на сей раз имеет все шансы успешно стартовать в Европе. Это видно и по настрою обновленной **Sega**, и по внезапно возникшему у компании желанию сотрудничать с журналистами. Так что будем ждать дальнейших новостей.

### Havas Interactive

Еще один гигант игрового рынка на **Milia** явил, можно сказать, себя миру. Речь идет, разумеется, о только что образованной компании **Havas Interactive**, родившейся после покупки группой **Havas-SA** компьютерного подразделения **Cendant Corporation**.

**Cendant Software** входит всем нам хорошо известные компании **Sierra** и **Blizzard** вместе со всеми своими сателлитами. **Havas Interactive** в одно мгновение, как в свое время и **Cendant**, превратился в издательство номер один в мире по компьютерным играм и занял лидирующую позицию прямо на **The Learning Company** (также только что купленной игрушечным гигантом **Mattel**) на рынке образовательном. На специально организованной пресс-конференции представители **Havas** делились своими планами. В принципе, ничего кардинально нового мы не слышали. **Havas** намеревается, в общем, продолжать политику **Cendant** с некоторыми несущественными изменениями. Отныне компания



## HAVAS interactive

Несколько разочаровал ролик из **Blue Stinger** времен **Tokyo Game Show**. Выяснилось, что упоминавшиеся в прессе проблемы с камерой — более, чем реальность, и задержка выхода игры вполне оправдана, поскольку в таком виде играть в это практически невозможно. Тем не менее, графика великолепна, а игровой процесс обещает быть не только интересным, но и достаточно пикантным. Как мы выяснили несколько дней назад, **Blue Stinger**, оказывается, является игрой «для взрослых», и в нем будет немало весьма оригинальных сцен, малопригодных для детского восприятия. И это помимо пышных форм помогающей главному герою феи...

Наконец, нас удостоили десятиминутного ролика **Shenmue**, после демонстрации которого зал разразился овациями. Все то, о чем мы писали в одном из предыдущих номеров «Страны Игр», оказалось чистейшей правдой. Эта игра существует, и она действительно так хороша, как о ней говорят. Добавить нечего.

Можно смело сказать, что премьера **Sega** на **Milia** удалась на славу, ведь после пресс-конференции на выставке только и говорили о **Dreamcast** и его перспективах. Несмотря на то, что **Sega** еще предстоит многое сделать, и вперед-

собирается покончить с задержками выхода продуктов на различных сегментах мирового рынка, и премьеры новых игр будут проходить одновременно по всему миру, при этом для Европы соответствующее время для региональной адаптации будет выделяться из общих сроков разработки, и европейские специалисты будут переводить игры еще в процессе их создания. Было также сообщено, что продажи последнего хита

**Sierra** и **Valve** — **Half-life** уже достигли одного миллиона экземпляров, и темпы исчезновения этой игры с магазинных полок пока не замедляются. Разумеется, не был забыт и **Blizzard**, чей **Brood War** уже который неделю держится на первых местах всех хит-парадов по продажам. Представители **Havas** обещали предоставить разработчикам свободу творчества и почти полную самостоятельность. Как и в случае с

**Cendant Software**, все принадлежащие **Havas** компании будут продолжать ставить на коробки с играми свои имена и получать отчисления от их продаж в свой собственный бюджет. Они также смогут вести собственную рекламную и маркетинговую политику, будучи почти независимыми от европейского офиса компании. В длинном перечислении списка собственности компании, включающей в себя студии почти по всему миру, бы-

Сергей ОВЧИННИКОВ (ovch@gameland.ru)



Midnight GT



Midnight GT

ла упомянута и некая группа разработчиков в России, в Санкт-Петербурге. По всей видимости, речь идет о той самой студии, которая некогда занималась созданием анимации для Blizzard'овского отмененного Warcraft Adventures.

В планах компании находится также и активное участие на рынке видеоигр, от чего в свое время Cendant отказалась по причине слишком высокой конкуренции. Тем не менее, у французов свой взгляд на этот предмет, и они планируют преуспеть на консольном рынке следующего поколения, начиная с Dreamcast и PlayStation II. Наконец, был раскрыт план по созданию универсальной энциклопедии под кодовым названием VOX, которая будет много обширнее и серьезнее нынешнего лидера Microsoft Encarta и будет переведена со значительными поправками и дополнениями более чем на тридцать языков. Может быть, этот убийца «Кирилла и Мефодия» доберется и до России?

#### Игры: Французский рай

Как и следовало ожидать, среди игровых компаний на Milia Games были практически одни только французские компании за редкими исключениями в виде Sony, Sega или GT Interactive. Они же умудрились представить самые интересные проекты и смогли занять самые удачные выставочные площади. Из французов больше всех расстаралась Infogrames, которая не только показала рекордное число игр — около двадцати, но и организовала вместе с Microsoft самую большую вечеринку на выставке, посвященную выпуску Direct X 6.1 с его совершенно новым элементом Direct Music, который должен в будущем кардинально изменить звуковое сопровождение в играх. Как истинный лидер европейской игровой индустрии, Infogrames представила игры на всех платформах (кроме, пожалуй, Dreamcast), от PlayStation и Nintendo 64 до PC и даже всех вариантов GameBoy.

Две самые интересные игры, Silver и Outcast, демонстрировались как проекты, ориентированные только на PC. Первая из них представляет собой весьма оригинальную RPG со сказочным, даже почти детским сюжетом, очень интересной и уже серьезной боевой системой и, наверное, самыми красивыми спецэффектами и почти идеальным чувством стиля. Несмотря на то, что Silver находится в разработке уже больше полутора лет, практически ничего об этой игре мы до самого последнего момента не знали. А выходит она, оказывается, уже совсем скоро, 19 марта. Это, конечно, не новый Diablo и даже не Baldur's Gate, но игра стоит самого пристального внимания. Графика выполнена в привычном для Infogrames стиле (2D-ландшафты, пререндеренные красивые картинки и 3D-персонажи), но зато на совершенно новом уровне. Все выглядит необыкновенно красиво, а работа художников, создавших прекрасные разнообразные пейзажи, заслуживает особой похвалы.

Outcast же, напротив, относится к категории очень раскрученных, но, увы, успевших потускнеть еще до выхода проектов. Оригинальная смесь полигональной и вoxelной графики, которая должна была привлечь игроков своей новизной, реалистичностью отображения холмиков, пригорков, лугов и озер, теперь уже навряд ли вызывает большой интерес. А вот вывавшая обилием voxelной территории расплывчатость картинки и не слишком разумные системные требования (Infogrames показывала игрушку на активно раскручиваемом сейчас Pentium III), вполне могут оказать проекту медвежью услугу. Вдбавок ко всему, в игре совершенно невозможно заметить уникальность. Есть сюжет,

Можно бегать, стрелять и разговаривать с NPC. Можно даже ездить на страподобных тварях и исследовать подземелья. Да, это мило. Возможно, интересно. Но далеко не столь революционно, как нам обещали. Единственная моя надежда, связанная с этим проектом, такова: после нескольких часов погружения в мутный мир Outcast вдруг захотелось, чтобы эта игра стала своеобразным вольным продолжением знаменитой Cryo'ской Dune обрата 1991 года. В принципе, все компоненты для этого имеются: довольно глубокий и где-то интересный сюжет, странный, такой непрозрачный мир, непонятные устройства, сложные персонажи... Что-то в этом есть, не правда ли?

Из приставочных проектов привлекает линейка V-Rally, которая теперь распространяется на все платформы: PS, N64, GameBoy Color. Удивительно, но на последнем с графической точки зрения проект представляет наибольший интерес. Игра достигает на малюсеньком 56-цветном экранчике не только примерного облика игры на SNES, но даже в чем-то превосходит некоторые аналоги с этой 16-битной приставки. Необыкновенно грамотный подбор цветов и оригинальный дизайн (для GameBoy, по крайней мере) делают свое дело. Я поиграл с огромным удовольствием. Только что вышедшая V-Rally'99 на N64 тоже выглядит странно. Наверное, это первая игра, портированная на N64 с PlayStation, которая при этом не только ничего не потеряла, но и многое приобрела. Графика осталась не расплывчатой и четкой, появились новые машины и трассы, а Nintendo'вский джойстик сильно облегчает управление. Несомненно стоит взглянуть. Что же касается V-Rally II, которая появится на PS и N64 ближе к лету, то эти игры были показаны лишь на видео, и, разумеется, с самой лучшей стороны. Думается, что, уж по крайней мере в Европе, V-Rally II вполне сможет противостоять сентябрьскому напору Gran Turismo II.

GT Interactive показала всего одну игру — Driver. Но зато игру необыкновенно хорошую и свежую. Одновременно на PC и PlayStation. Смыл прост — угоняем машины, носимся по городу, выполняя какие-то миссии, убегаем от полиции, все это по картам реальных городов в полном 3D с графикой на уровне NFS3, причем, как ни странно, как на PC, так и на PS соответственно. В следующем номере журнала вы сможете узнать о Driver все, что на данный момент будет известно. Пока же можно сказать, что на руках у GT — практически верный хит.

На стенде Sony показывали главную горячую новинку — только что вышедшую в Японии Pocket Station, особую игровую систему, сочетающую в себе компактность карточки памяти для PS, игровые функции Tamagotchi или VMS и совместимость с большей частью новых игр на самой популярной приставке. Нет никаких сомнений в том, что PocketStation выпущена исключительно в пику новой игровой системе Sega, которая также снабжена подобным устройством. После месячного опоздания Sony все-таки смогла выпустить около 60 тысяч устройств, которые, разумеется, в один момент были сметены с полок магазинов. После ознакомления с Pocket Station никак не могу сказать, что система сделана лучше, чем VMS. Она несколько меньше (хотя и заключена в очень симпатичный железный корпус), экран обладает разрешением, примерно, в 70% от VMS'овского, и поэтому игрушки выглядят еще более зернистыми. Как карточка памяти, Pocket Station также не особенно прондвинулась — объем памяти равен всего 15 блокам, правда, пока не ясно, включает ли этот объем

записываемые на Pocket Station игры или нет. Сама игра стандартны — пошаговое хождение по псевдотрехмерным лабиринтам, тамаготчи, некое подобие платформеров. После великолепия GameBoy Color в такое играть, даже бесплатно, что-то не хочется. В наших планах, тем не менее, есть идея рассказать вам все о сегодняшнем положении дел на рынке миниаторных игровых устройств, и вы сможете почитать об этом в одном из ближайших номеров журнала.

После анонса Gran Turismo II Sony секретничала с приближенными к ней журналистами малюсеньким демо-роликом из игры, показанным за закрытыми дверями, а также кое-какими скриншотами и датой выхода игры, намеченной на сентябрь. В отсутствие же GT2 основное внимание игроков привлекла PAL-версия Ridge Racer Type 4 от Namco, которая появится уже в марте. Думается, что большинство отечественных игроков эту игру уже видело в японском варианте, от которого никаких отличий замечено не было, кроме, разумеется, английского перевода. Намного интереснее было понаблюдать за рабочей версией UmJammer Lammy, этого своеобразного продолжения знаменитого PaRappa the Rapper. К сожалению, и здесь нельзя сказать, что игра претерпела значительную эволюцию. Теперь играть можно будет вдвое, имеется также режим, в котором от вас требуется просто нажатие любых клавиш в ритм (что много проще), но и главное изменение заключается в том, что ваша геройня больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьмидесятых годов. Тем не менее, весьма приятно. Особое внимание Sony уделила своей игре Bug's Life, которая выходит в Европе с премьерой одноименного мультфильма Disney и графической студии Pixar. Эта самая европейская премьера прошла в один из дней выставки в главном зале Дворца Фестивалей. По поводу мультика можно сказать, что он значительно превосходит недавнюю муравьиную историю от Dreamworks под названием Antz как с технической, так и с художественной точки зрения. Это Disney, который вроде бы должен надеяться, но почему-то никогда не надоедает. Чего, увы, сказать об игре нельзя. Сделано игровой творение не больше не поет, а только подыгрывает своему напарнику на гитаре. Музыкальные композиции очень приятны, представляют собой своеобразный японский поп-рок, сравнимый с американской поп-музыкой восьм

# Gran Turismo 2

S

**опу сделала, наверное, первый по-настоящему неожиданный шаг за последние годы. Так сложилось, что безоговорочная популярность и почти шквальный успех чуть ли не единственной хорошей игры SCE — Gran Turismo — обеспечивал продолжению гарантированный успех на любой платформе.**

Игровая индустрия ждала анонса *Gran Turismo 2*, задаваясь вопросами о качествах будущего проекта и заранее содрогаясь в ужасе от явственно просматриваемого сочетания технологического совершенства PlayStation II и дизайнерских талантов команды, создававшей GT. *Gran Turismo 2* мог бы стать идеальным премьерным проектом новой приставки Sony, и нам остается лишь гадать, почему решение японского гиганта сместилось все же к продолжению сериала на PlayStation. В результате вместо гипотетической революции мы получаем проект, прямо противоположный первоначальному задумке — жирную точку в истории плат-



**Столь приближающихся к реальности автогонок на PlayStation никогда еще не было, а обилие доступных автомобилей и выдающаяся торговско-гоночная система послужили остальным слагаемым успеха. Для *Gran Turismo 2* потребуется нечто большее, и обыкновенным увеличением числа машин (точного количества и наименований которых обычный игрок никогда не запомнит) разработчики не отделятся. Приятнее всего то, что они, похоже, серьезно задумываются над этим и постараются привнести в игру максимальное количество новых элементов. Но проблем на пути стоит масса.**

формы. Громкий успех против огромных предложений. Несмотря на то, что Sony никогда не делала ставку на продажи собственных проектов, успех GT и PaRapper заставил компанию задуматься о собственном имидже. То, как аккуратно и незаметно не подающая никаких надежд SISA была переименована в отвлеченную 989 Studios, отчетливо демонстрирует, что Sony все-таки начала заботиться о собственной репутации. Возможно, попытка выпустить такой «надуманный», не внезапный суперхит объясняется желанием компании к концу жизни собственной приставки, наконец, заявить миру о своих способностях по разработке игр, выжив, наконец, из PlayStation максимум производительности, использовав каждый технический аспект разработ-

ки и создав по-настоящему большую, по возможностям красавую и интересную игру. Игру, которую запомнят, которая сможет отвлечь внимание геймеров от продукции Sega, хотя бы ненадолго удержав их от «преждевременной» покупки Dreamcast.

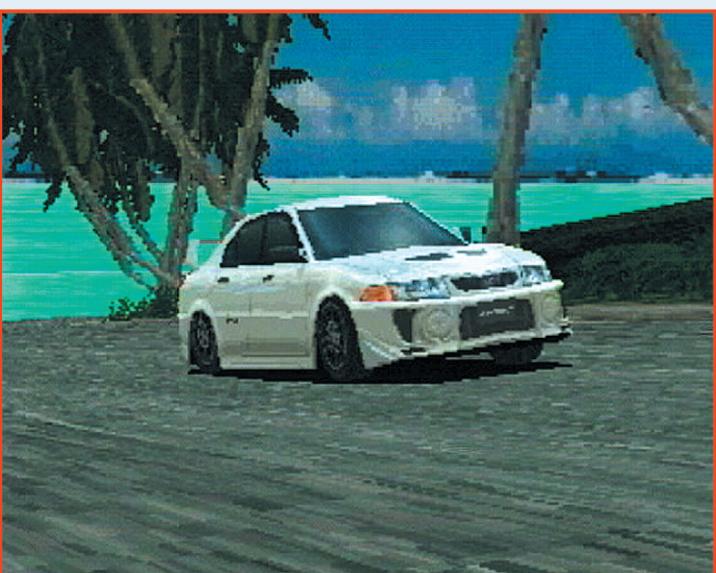
Игру, способную предложить достаточно для того, чтобы можно было провести с ней годик до выхода следующей Sony'ской приставки. Вопрос лишь в том, сможет ли Sony обеспечить GT2 столь впечатляющий успех, сопутствовавший первой серии, чтобы потом успешно продавать, условно говоря, GT2000 на PS2000?

Многие известные разработчики автогонок утверждают, что *Gran Turismo* была экстремальной игрой, и именно эта ее особенность обеспечила творению Kazunori Yamauchi тот необычно серьезный успех во всем мире, что достался этой игре. В *Gran Turismo* всего было очень и очень много. Настолько много, что количество машин, настроек, режимов, гонок из некоего численного воплощения в воображении игрока превращалось в ощущение грандиозности и необычайно высокого качества проекта. Наверное, ни в одной другой игре последних лет не было замечено таких объемов этой иллюзорной гениальности, которая на деле, будучи расположенной по полочкам, представлялась не более чем продуманным, но весьма простым по сути решением. Единственное реально интересное нововведение заключалось в необыкновенно удачно реализованной физической модели, которая позволяла игрокам почувствовать себя уже совсем не камерой, парящей на некоторой высоте над трассой, а уже почти водителем реального автомобиля. Столь приближающихся к реальности автогонок на PlayStation никогда еще не было, а обилие доступных автомобилей и выдающаяся торговско-гоночная система послужили остальным слагаемым успеха. Для *Gran Turismo 2* потребуется нечто большее, и обыкновенным увеличением числа машин (точного количества и наименований которых обычный игрок никогда не запомнит) разработчики не отделятся. Приятнее всего то, что они, похоже, серьезно задумываются над этим и постараются привнести в игру максимальное количество новых элементов. Но проблем на пути стоит масса.

Первая заключается в необходимости каким-то

для «прорисовки» дороги. Согласно последним веяниям моды, в современных гонках чем грязнее выглядит дорога, тем лучше, так что этот момент можно смело считать достоинством игры. Наряду со всеми этими моментами, скономленные с таким трудом ресурсы приставки пойдут на максимально реалистичную проработку дета-

на двух с половиной сотнях различных автомобилей от многих производителей, практически на всех лучших машинах мира, переданных в игре с достойной реалистичностью и детализацией. И что, спрашивается, можно сделать в продолжении? Без доступа к особым технологическим наработкам серьезно улучшить реалистичность раз-



лей машин. Конечно, здесь нам не удастся увидеть столь великолепных отражений и полигонных моделей из тысяч треугольников, как в *Sega Rally*, однако на скорости, да еще и на телевизионном экране наверняка машины будут смотреться более чем достойно. Судя по представленным Sony скриншотам, автомобили теперь стали выглядеть более трехмерными, и в их облике исчез тот непрятный элемент, что делал машины похожими на плоские модельки, вырезанные из картона. Более реалистичный показ фактического сцепления автомобиля с дорогой, несомненно, будет продемонстрирован на новых типах трасс, которые обещают

работчикам не удастся, а добавление нескольких новых машин практически ничего не даст в ситуации, когда даже продвинутый игрок никогда не сможет вспомнить полный список доступных в GT автомобилей. Создатели игры пошли в решении этой проблемы сразу несколькими путями. Во-первых, контингент доступных машин был расширен за счет всевозможных экзотических моделей вроде старых английских спортивных машин, различного рода европейской классики и американской экзотики. В общем, унылый облик однообразных, пусть и качественных машин теперь будет разбавлен очередным экстремальным добавлением. Но этого Yamauchi & Co оказалось мало. В игре теперь, помимо стандартного режима *Gran Turismo*, будет в полной мере представлены как раллийные гонки в стиле незабвенного символического творения *Sega Rally*, так и настоящие, реальные гонки GT по кольцевым асфальтовым трассам на гигантских супермашинах класса Turbo GT. На последнюю идею Yamauchi сподвигло посещение знаменитых гонок Le Mans, длившейся целые сутки без перерыва. Думается, разработчики намереваются заставить нас также сидеть у телевизора

п р и м е р о  
э к в и л а н -  
т о в  
к о л и ч е с т в о  
в р е м е н и ,  
ч т о б ы п о л н о с т ью  
од о л е т ь с т р о п -  
т и в и т ь и г р у .  
В м е с т е с  
н о в ы м и  
о п ц и ю м и  
и с о в е т -  
с т в у ю щ и м и  
к л а с с а -

ми а в т о м о б и л е й а в т о р о в  
и г р ы а в т о м а т и ч е с к и подняли п л а н к у д о с т п у н о в  
м а ш и н д о в н у ш т и л ь н о й о т м е т к и в ч е тыре с о т н и  
д о с т п у н о в а г р е ф а т о в . П о л ч и в на т о р аз л и с ч и з и  
о т п р а к т и ч е с к их в с к у п н ы х м и р о в ы х  
п р о и в о д и т е л ей с p o r t i v n y x а в т о м о б и л е й , S C E  
у м у д р и л с я д а з в е в с т и в и г р у о ф и ц и а л ы ы а в т о м о б и л е й  
в е д у щ и х r a l l i y n y x к о м а н д , т а к и х k a s k a l e n , и в с т а в и т в и г р у н е с к о л ь к о в с е ы м а в  
n a p e r , н а п р е м е р , з н а м е н и т у F e r r a i F 3 5 5 , р е а л и с т и ч е с к их п е р е д а ч ей в с х х о д о в ы x  
п а р а м е т р о в к о т о р ы x р а з р а б о т ч и к о в о с о б е н ы ы г о р д я т с я . Б у д ет в G T 2 и н е с к о л ь к о в с е ы м а в  
п о м е ш а н н ы x на рынк ы а в т о м о б и л е й , ч т о д л я п о м е ш а н н ы x на рынк ы я п о н ц е в б у д ет о с о б е н ы



образом превзойти довольно высокие графические стандарты первой игры. Разумеется,

для команды, работающей над GT2, нет ничего более неприятного, нежели работа над оптимизацией кода для устаревшей уже по всем параметрам игровой платформы. Ни одного лишнего полигона, ни одной не просматривающейся на скорости детали, никаких излишеств. Свободные ресурсы немедленно направляются на улучшение того или иного явного элемента внешнего вида игры. GT2 будет, в результате, использовать стандартное разрешение PlayStation (хотя наверняка для одного из последних проектов на приставке было бы интереснее побаловатьться и с более четкой картинкой), плоский задний план, минимальное количество текстур, используемых

чать в себя настоящие раллийные заезды по лужам и грязи грунтовых дорог. Не будет в GT2 прозрачностей и, скорее всего, так и не появится грамотное освещение (несмотря на то, что в ряде гонок на PS световые эффекты выглядят более чем достойно). Первый эффект слишком сложен для PlayStation, второй же требует значительных ресурсов. Но зато даже сейчас можно смело утверждать, что GT2 будет выдавать на экран стабильные 30 кадров в секунду без торможения, даже при использовании некоторых сложных эффектов типа поднимающихся за машиной клубков пыли. Вторая проблема поджидает разработчиков GT2 в самом неожиданном месте. В первой части игры нам дали возможность покататься примерно





полезно — они смогут протестировать новые машины, даже не заходя в автосалон и не отстаивая в очередях. Одной из таких машин станет Honda S2000, выхода которой многие автомобилисты ждут (как говорят) с нетерпением. Еще одна интересная задумка авторов — создание проектировавшихся, но так и не реализованных по каким-либо причинам автопроектов, — уже засветившаяся в первой части игры. К примеру, спроектированная полноприводная раллийная машина Mitsubishi 4WD FTO, показавшая ее разработчикам слишком дорогим удовольствием, живет и здравствует на экранах **GT**, причем именно в том виде, в котором она была задумана. При этом авторы беззатратно убивают и утверждают, что они такому только рады. Без сомнения, на этот раз подождают новые сюрпризы. Yamauchi, по крайней мере, уже успел застенчиво изречь фразу о том, что таких «специально отюнингованных машин в новой игре будет минимум несколько».

Третьим барьером на пути к успеху опять-таки станет совершенство предшественника **GT2**, но теперь уже в области реалистичности управления и поведения автомобиля на дороге. Долгое время считавшаяся для аркадных гонок ненужной, физика теперь резко превратилась в один из самых важных элементов при создании гоночной игры. Тускую кашу заварил, разумеется, не наш Yamauchi, а старый знакомец по имени Джек Фрамптон, который, начиная с ранних девяностых, упорно уверял всех в том, что и симуляторы, и аркадные гонки просто обязаны быть реалистичными, но только в последних компьютер просто должен брать на себя часть управления машиной, причем, желательно, максимально незаметно для игрока. Являясь горячим поклонником Крамптона, Yamauchi следует в создании **GT2** тем же принципам. Продвигать реалистичность, однако, пла nirуется не за счет усложнения управления машинами. Взамен нам предлагается новая система генерации характеристик машин, в которой теперь, помимо веса, габаритов, особенностей двигателя и постановки ведущих колес, учитывается также частично аэродинамика (что важно для Turbo **GT**), реально просчитывается перенесение центра тяжести во время поворотов и еще множество мелких параметров. Несмотря на то,

мечется, не наш Yamauchi, а старый знакомец по имени Джек Фрамптон, который, начиная с ранних девяностых, упорно уверял всех в том, что и симуляторы, и аркадные гонки просто обязаны быть реалистичными, но только в последних компьютер просто должен брать на себя часть управления машиной, причем, желательно, максимально незаметно для игрока. Являясь горячим поклонником Крамптона, Yamauchi следует в создании **GT2** тем же принципам. Продвигать реалистичность, однако, планируется не за счет усложнения управления машинами. Взамен нам предлагается новая система генерации характеристик машин, в которой теперь, помимо веса, габаритов, особенностей двигателя и постановки ведущих колес, учитывается также частично аэродинамика (что важно для Turbo **GT**), реально просчитывается перенесение центра тяжести во время поворотов и еще множество мелких параметров. Несмотря на то,



# e@shop

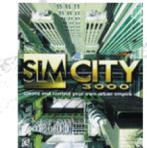
<http://www.e-shop.ru>

Компьютерные игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3



\$33.99  
FIFA '99 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$31.99  
Sim City 3000 (рус.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$33.99  
Moto Racer 2 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$28.99  
Blood 2: The Chosen (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: GT Interactive



\$26.99  
Army Men (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Ubisoft



\$28.99  
X-Files: The Game (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$37.99  
SIN (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision



\$29.99  
F-15 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$32.99  
Heretic II  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Activision



\$31.89  
Populous: The Beginning  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$33.93  
Unreal (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: GT Interactive



\$24.99  
Blade Runner (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Virgin



\$29.99  
DUNE 2000 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts



\$29.99  
NHL '99 (рус. док.)  
Поставка: на следующий день  
Издатель: Electronic Arts

Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить любые новые игры  
вышедшие в США.

# Max Payne

И

**вновь мы возвращаемся к небезызвестному Max Payne, причем на этот раз в рубрике «ХИТ». Много раз уже говорилось о том, что 3D-action от Remedy Entertainment должен оказаться весьма и весьма необычным, хотя теперь это вряд ли кого-то сможет поразить или обрадовать.**

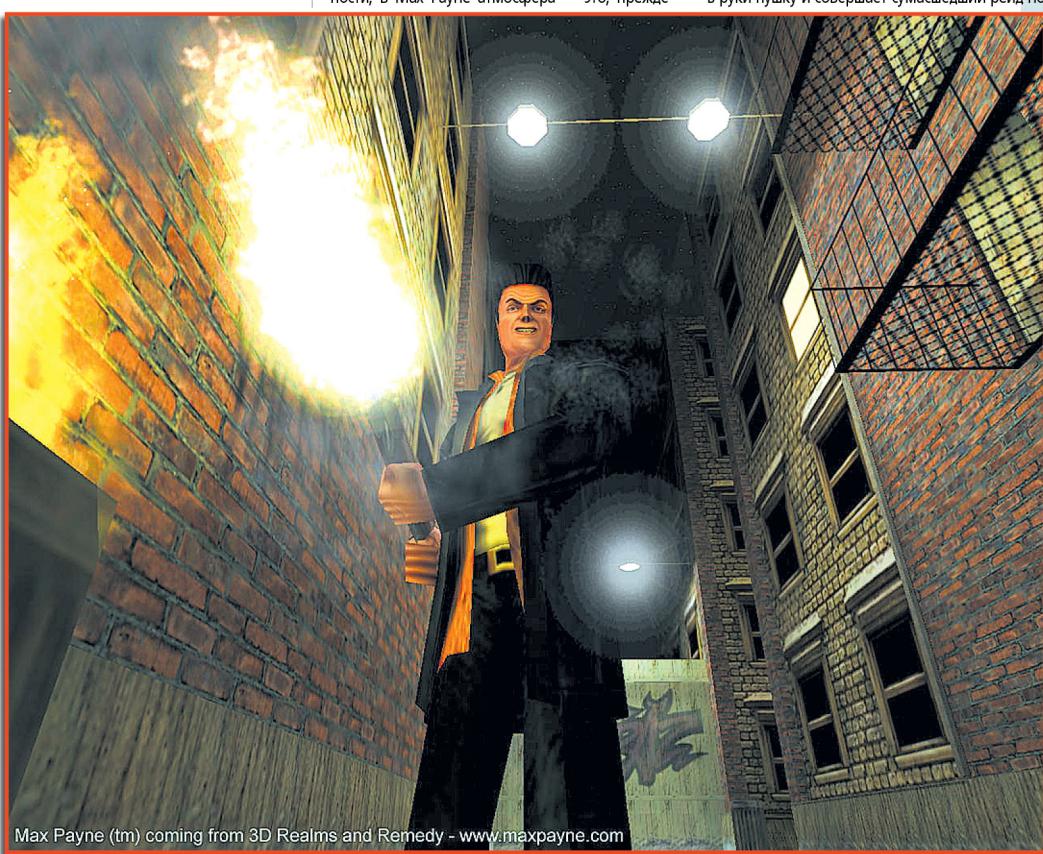
Действительно, практически каждую игру этого жанра, вышедшую в последнее время, можно считать вполне оригинальной. Но, даже учитывая это, **Max Payne** в свое время удивит всех.

Это не Quake. Не Sin и даже не Half-Life. Конечно, в **Max Payne** придется ходить и стрелять, но и это не так важно. Суть в том, что весь игровой процесс будет подчинен дизайну. В самой непосредственной зависимости от дизайна создавались образы главного героя и его врагов, сюжет, уровни и даже оружие — он определил практически все. Собственно говоря, это и удивительно, потому как 3D-action'ы до сих пор разрабатывались совсем иначе. Еще точнее, наоборот. Основополагающим были какие-нибудь идеи относительно игрового процесса, затем создавались герои, враги, сюжет и так далее. И уж только потом становилось ясно, какого стиля будет придерживаться игра. Посему даже новаторский Half-Life, эдакая adventure в 3D-action, уже сейчас смотрится довольно бледно на фоне **Max Payne**. Разработчикам было очень просто расширить тесноватые границы жанра, включив в него такие элементы, которые просто невозможно представить себе в какой-нибудь другой игре.

Есть такое важное понятие — атмосфера. Насколько удачно игрок вживается в образ главного героя, насколько хорошо он представляет себе окружающий мир и насколько реалистичным он ему кажется. Атмосфера в Quake II, к примеру, создается за счет чрезвычайно насыщенного игрового процесса, в Half-Life — подобные функции выполняют высокий уровень интерактивности, в **Max Payne** атмосфера — это, прежде

**Интерактивный роман или, точнее, фильм в стиле Тарантино. Своебразный тонкий юмор, крутой герой, не менее крутые повороты в сюжете, экстравагантные ситуации и в то же время ощущение будничности — таков **Max Payne**.**

Платформа: PC/Dreamcast Жанр: 3D-action  
Издатель: GOD Разработчик: Remedy  
Entertainment/3D Realms  
Онлайн: <http://www.maxpayne.com>  
Системные требования: Pentium 200, 32 MB RAM, Win'95 Дата выхода: осень 1999



всего, дизайн. Дизайн стильный и неповторимый.

Смысл все же прост. Интерактивный роман или, точнее, фильм в стиле Тарантино. Своебразный тонкий юмор, крутой герой, не менее крутые повороты в сюжете, экстравагантные ситуации и в то же время ощущение будничности — таков **Max Payne**. Эдакое «Криминальное Чтиво» на экране монитора. Грубо склеенный сюжет, однако, не лишен элегантности, отчасти потому, что события в игре вполне отвечают реальности. Ничего футуристического, никаких мегабластеров в качестве оружия, и мутантов из четвертого измерения в качестве противников. Все грубо, зряко и оттого вполне реалистично.

Итак, современный Нью-Йорк. Главный герой по имени **Max Payne**, разумеется, полицейский. И, разумеется, у него очень много врагов. Как это обычно бывает, эти самые враги жестоко расправляются с семьей Max'a. Вдбавок, его отстраняют от работы, поскольку он оказывается главным подозреваемым в убийстве своего непосредственного начальника и близкого друга. Далее события разворачиваются, как в сотне дешевых боевиков. Герою нечего терять, он берет в руки пушку и совершает сумасшедший рейд по

самым опасным кварталам Нью-Йорка. Конечно, это более или менее обычная пародия, будьте уверены, что авторы столь не оригинального сюжета сделают его живым, во многом благодаря экспрессивному стилю. В процессе прохождения выясняется, что в деле замешаны наркотики, причем наркотики, чрезвычайно опасные для общества. Человек, попавший в зависимость, как зомби, спешно выполняет любые приказы. Разумеется, этим воспользовалась некая преступная группировка. Посетители ЕЗ'98 были поражены невероятной реалистичностью **Max Payne**. И дело не только в используемом оружии или графике, сколько в маленьких, но, тем не менее, заметных

взгляду игрока деталях. Уровень меньшего хочется называть уровнями. Особенно тем, кто хоть раз был в Нью-Йорке. Когда-то несколько первых уровней в Duke Nukem 3D вызвали настоящий шок среди почитателей жанра. «Город! Можно гулять по улицам! Можно заходить в дома! — реализовать подобное feature, как ни странно, очень и очень сложно. Когда три коротких улицы на уровне воспринимаются как настоящий большой город, — это большая заслуга дизайнера. **Max Payne** в этом отношении невероятен. Мы оказываемся не просто в городе, а



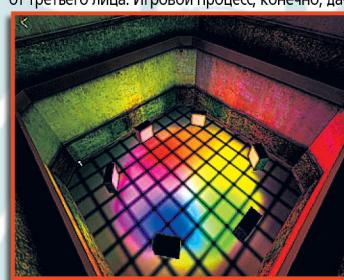
в Нью-Йорке. Тот, кто знает, что это такое, меня поймет. В **Max Payne** мы не будем гулять по Манхэттену и любоваться на прекрасные небоскребы. Для начала мы окажемся в так называемом Нижнем Городе. Грязный асфальт, изрисованные стены домов, аляповатые вывески магазинов, лабиринт внутренних дворов-помоек... Ни на секунду у вас не возникнет и тени сомнения, что вы находитесь в Нью-Йорке. Впрочем, иногда нам позволят прогуляться по дорогим кварталам. Там мы можем заглянуть в банки, ювелирные магазины, офисы... В мультике на диске с этим номером вы увидите почти невероятное. Возможно, многими это так восприниматься не будет, однако, поверните, добиться такой непринужденности, такой легкости в архитектуре и дизайне уровня очень и очень сложно. Вопросов, впрочем, возникает множество, но ответы на них могут существовать пока лишь в качестве гипотезы. Разработчики не устают говорить о высоком уровне интерактивности, однако, все же хотелось бы знать более конкретно, что она будет собой представлять. Интерактивность в пределах сценария — это одно, и совсем

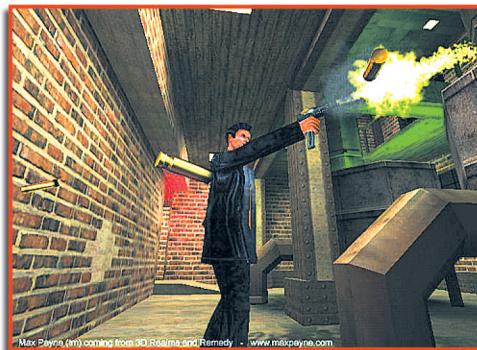
другое — свобода (пусть иногда и бессмысленная) в Half-Life. Возможность быть окна еще ни о чем не говорит. Очень интересно, как разработчики технологически реализовали ранение и смерть многочисленных персонажей. Судя по всему, анимация будет зависеть от места попадания, что само по себе большая редкость. Обратите внимание на то, как, прикрываясь и держась за бок, бежит раненый герой.

Тут же сложно не обратить внимание на обилие крови. Крови, изображенной настолько реалистично, что здесь **Max Payne** даже не с чем сравнить. Грохот Blood 2 в данном случае неуместен. Недаром на коробке будет находиться бросающийся в глаза лейбл «For Mature». Реальность, как выясняется, значительно страшнее истирических фантазий разработчиков Blood 2. Обещается сверхреалистичная физика. Разработчики говорят, что для каждого вида оружия была создана своя гравитационная модель. Это означает, что, стреляя, нам придется принимать во внимание возможность рикошета и его последствий. Среди доступного героя вооружения называется 9mm Beretta, пистолет Desert Eagle с лазерным прицелом, автомат Ingram, Magnum 44 и автоматическая винтовка Jackhammer. Есть еще снайперская винтовка с оптическим прицелом. Всего будет около десяти различных пушек. Особо стоит отметить упомянутый пистолет с лазерным прицелом. По крайней мере, более качественного визуального исполнения я не встречал ни в одной другой игре. Стоит ли говорить о его функциональном значении?

Как обычно, обещается революционный искусственный интеллект. С другой стороны, разработчики, возможно, и не так далеки от истины. **Max Payne**, конечно, не Thief, но враги будут обращать внимание на звуки шагов и открываящихся дверей. Говорят, что противник сможет также реагировать на красную точку лазерного прицела. Если, конечно, ее заметит. В мультике, увы, мы не можем найти что-либо, что подтверждало бы эти слова.

Вы удивитесь, но в **Max Payne** реализован вид от третьего лица. Игровой процесс, конечно, да-

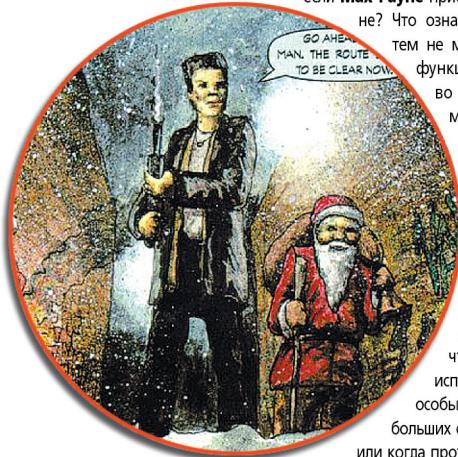




лек от похождений Лары Крофт, но, тем не менее, факт остается фактом. Пока не ясно, будет ли в **Max Payne** вид от первого лица. Скорее всего, нет. Соответственно, не может не возникнуть вопрос об уровне интеллекта камеры. В общем, разработчики максимально упростили ее функции, и это просто замечательно. Никаких сумасшедших кульбитов и переворотов — в момент передвижения камера находится исключительно сзади главного персонажа. Но что будет, если **Max Payne** прислонится спиной к стене? Что означают эффектные, но, тем не менее, совершенно не функциональные ракурсы во время сражений в мультике? Последнее можно было бы довольно легко объяснить, если бы в игровом процессе был реализован автоприцел, но в этом случае **Max Payne** окажется донельзя аркадным. Возможно, что автоприцел будет использоваться только в особых случаях. Скажем, на больших открытых территориях или когда противник должен как-нибудь необычно умереть. Например, упасть с балкона.

К слову сказать, подобных сцен в игре хоть отбавляй. Разработчики всячески усиливают кинематографические эффекты теми же экспериментами с камерой. Главный герой вышибает ногой дверь и кувырком вкатывается в помещение — скорее всего, все эти действия мало зависят от игрока и более всего походят на обычные ролики, сделанные на движке самой игры. Однако здесь может заинтересовать, что такие ролики будут очень короткие и их будет очень много. И вновь нам придется вспомнить определение — интерактивный фильм. Не исключена, впрочем, возможность, что в роликах этих будет заключен какой-нибудь аркадный элемент, когда от игрока потребуются какие-нибудь вполне определенные действия. Какие, правда, пока не понятно.

Наверное, здесь же стоит лишний раз вспомнить комиксы, которые успели стать знаменитыми за-



долго до выхода игры. Мне приходилось слышать презрительные слова в адрес разработчиков, которые, дескать, впали в детство. На самом деле, это далеко не так, хорошие комиксы и копии нарисованные картинки с глупыми репликами персонажей не имеют ничего общего. В **Max Payne** же комиксы — это неотъемлемая часть дизайна, и сейчас, к примеру, я лично не представляю игру без них. Как известно, они будут выполнять роль междурамочных вставок, в которых сюжет получает развитие. И вряд ли с этой ролью лучше справились бы даже самые невероятные роли.

Графический движок наглядно демонстрирует то, как должны выглядеть современные 3D-action'ы с видом от третьего лица. В качестве обратного примера очень хочется привести одну замечательную игрушку, но, поскольку ее фанаты отличаются воинствующей непримиримостью, удержусь. Прежде всего, восхищает анимация. То, как двигаются главный герой и его противники, заслуживает самых лестных отзывов. При этом мы можем увидеть, как отдельно двигается их одежда, которая, наконец-то, перестала изображаться в качестве простеньких разноцветных текстур. Смерть, как главного героя, так и его противников, преисполнена глубокого драматизма не только благодаря многочисленным кинематографическим эффектам, но и детализированной анимации. Радует то, что чуть ли не каждый раз врали будут умирать по-разному, в зависимости от того, куда в него попали, откуда и из какого вида оружия стреляли. Такую милую деталь игрового процесса вряд ли стоит комментировать.

Освещение и спецэффекты — отдельная тема для разговора. Дымок падающей гильзы, пар из канализационного люка, сырой нью-йоркский туман — вроде бы во всем этом нет ничего необычного, все это есть в каждой второй трехмерной игре. Однако в **Max Payne** подобные спецэффекты приобретают совсем иное значение, они становятся составляющей частью атмосферы и воспринимаются совершенно иначе. Возможно, потому, что разработчики не злоупотребляли количеством, обращая при этом внимание на качество их графической проработки. Очень реалистично, как я уже говорил, сделан лазерный прицел. Удивляет освещение. Что вы скажете, к примеру, об огоньке от сигары, освещющей лицо персонажа?

Вместе с игрой будет распространяться редактор уровней. Сами разработчики называют его очень простым. Говорят, что это все равно, что «одновременно играть в Quake, редактируя уровень, на котором играешь».

Совсем недавно стало известно, что **Max Payne** будет разрабатываться не только на PC, но и на Dreamcast. Это сообщение не может не удивлять, если учитывать, что авторы игры изначально ориентировались на пользователей PC. С другой стороны, даты выхода игр на обеих платформах до сих пор остаются неизвестны. «When it's ready» — шутка, конечно, хорошая, вот только что не вполне точная. Впрочем, по некоторым данным **Max Payne** может выйти в ближайшее время (когда-то в печати проскользнули слухи о том, что игра увидит свет в первом квартале 1999 года). Пока же и разработчики, и издатели многозначительно молчат.

**Max Payne** при удачном стечении обстоятельств может открыть перед разработчиками 3D-action'ов совершенно новое направление, в котором можно будет развиваться. Возможно, в скором будущем дизайн станет основополагающим в создании игр, хотя, конечно, подобные выводы делать рановато. В любом случае, оригинальность гарантируется.



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Аксессуары для компьютера  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3

\$59.99



Joystick Wing Man Extreme  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$35.00



Joystick Blackhawk  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Gravis

\$35.99



Cyberman 2  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$79.39



Joystick X-36F  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Saitek

\$62.99



Joystick Wing Man Warrior  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$63.69



Joystick Gamedstick  
Поставка: на следующий день  
Производитель: CH

\$33.99



Mouse Serial-PS/2  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Microsoft

\$49.49



Mouse Man plus  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech

\$32.99



Mouse Pilot plus  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Logitech



Micro Video DC-30  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Miro



Micro Video Studio 400  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Miro

\$115.00



Micro PCTV — TV-тюнер  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Miro



Wicked 3D Voodoo-2, 12 MB  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Guillemot



G-200 8 MB AGP (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Matrox

\$140.00



Diamond Monster 3D II  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Diamond



MAXI Dynamic 3D  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Guillermot



Riva - TNT (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Creative

\$115.99



3Dfx Banshee (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Creative



micro VIDEO DC 10  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Miro



TBS Montego (OEM)  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Turtle Beach

\$125.99



Стерео-очки  
Поставка: на следующий день  
Производитель: Metabyte

\$160.00

# System Shock 2



D

елать сиквелы к хитам — дело во всех отношениях благодарное. Тучи фанов первой части (ежели таковая пользовалась успехом) громко и открыто выражают свою радость, голосуя за продолжение рублем.

На людей, которые родились позже или игнорировали старт серии, обрушивается рекламная кампания с воспоминаниями седовласых геймеров типа «Вот, помню, в 1981 году это был геймплей! Больше я так никогда в жизни не отрывался!». Из интереса и уважения к старости за сиквел начинают голосовать и граждане посторонние. Тоже, естественно, рублем, то бишь долларом или дойче маркой.

Именно такое действие и разворачивается сейчас в преддверии выхода *System Shock 2* — продолжения одной из самых необычных экшен-игр в истории. На сей раз разработчики собрались

**016**

**Арсенал, который и в первой части был более от RPG, чем от Action, и вовсе направлен в милом сердцу ролевом направлении. Оружия будет много, причем разного. Среди довольно обычных моделей, вроде горячо любимого автомата «Скорпион», должны будут появиться и генераторы парализующего стазисного поля, и биологическое оружие.**



штурмовать вершины и прочих жанров, и кто знает — может, им это удастся?

## Воспоминания седовласого геймера

Первый *System Shock* не так уж и стар — он появился на свет в 1994 году. Его, несомненно, заметили — более оригинального 3d-action тогда в природе еще не существовало. Если это вообще был шутер...

До сих пор многие полагают, что это RPG. Аргументация, надо сказать, довольно проработанная: игра действительно была очень похожа на ролевик. Но ролевик исключительно по духу, не букв — без единой цифры, без всяких признаков RPG; короче, мечта консольного игрока. Тем более странно, что он пользовался популярностью на PC, причем популярность эту можно было бы назвать «бешенной», если бы не традиционно (для игр, издаваемых Origin) высокие системные требования. Из-за них-то многих и миновало увлечение *System Shock*ом.

Не избежал он и участия многих фьюжн-проектов, то есть игр, совмещавших в себе элементы нескольких жанров. Многим любителям Doom он показался слишком спокойным и напрягающим головной мозг вместо спинного, а среди поклонников ролевых игр некоторые отвергли его за научно-фантастическое окружение, а некоторые (в том числе и я) так и не признали его за своего. Ну не RPG это была, как ни крути, хотя, опять же, многие считают наоборот.

В любом случае это была действительно очень интересная, качественная и новаторская игра. Если бы жанр 3D-Action обратил на нее внимание тогда, то сплошная линейка (Wolfenstein-Doom-Quake-Unreal-далее везде) уже тогда раз-



нообразилась бы «темными» проектами вроде Thief.

Обласканный критиками и фэнской любовью «Шок» оставался без продолжения долгих 4 года (кстати, нелюбовь Origin к продолжениям своих воистину хитовых игр заслуживает отдельного расследования. Где, я вас спрашиваю, Bioforge 2, к примеру?). Наконец, мольбы игроков дошли до руководителей компании. И разработчик первой серии, Looking Glass, вместе с группой Irrational Games, в которой работают люди, также имевшие отношение к первому SS, приступил к работе над долгожданным сиквелом. Окончания работы ждать стоит уже в этом году, хотя точной даты пока не названо. Что же известно о потенциальном хите сейчас?

## Сюжет

Сюжет первой части был довольно эффектен и неплохо закручен. Действие происходило в киберпанкодобном мире, и игрок занимался, как водится, спасением человечества от неминуемой гибели. Вселенское зло олицетворяла Шодан — искусственный интеллект космической станции Цитадель, взявшая опять под свой контроль. В процессе игры ге-

рой скитался по станции, спасая Землю то от сверхмощного лазера, то от бактериологического оружия.

В *SS2* действие каким-то одним пунктом не ограничивается, игроку дадут побывать в различных, но обязательно замкнутых пространствах. Клаусурофобам лучше сразу отказаться от мысли сыграть — конечно, открытых пейзажей будет некоторое количество, но мало, не в пример помечаниям. Кстати, лицам со слабыми нервами также следует хорошо подготовиться, ибо атмосфера планируют сделать крайне пугающей. Еще более пугающей, чем в первой части, а уж там-то она была весьма и весьма мрачна.

Судя по туманным намекам, на сей раз угрозой только Земле дело не окончится, а катализмы грозят куда как более глобальные. Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед. А именно — ограничение по времени, которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*. Ну не чтобы уж пря-

мые гробы, а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.

Ну не чтобы уж прямые гробы,

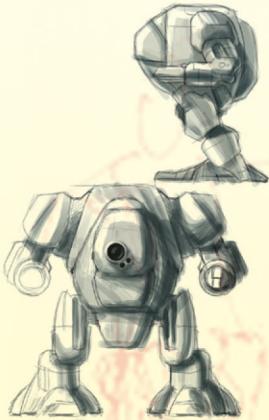
а катализмы грозят куда

как более глобальные.

Из прочих касающихся сюжета моментов стоит отметить большой положительный шаг вперед.

А именно — ограничение по времени,

которое неприятнейшим образом довлело над игроком в первый *System Shock*.



буется подобрать свой огнестрельный ключик, иначе придется туда — монстры, по крайней мере некоторые из них, будут это делать однозначно. Для многих пушек есть различные типы боеприпасов и различные режимы огня, так что в силах геймера настроить свое орудие убийства наиболее эффективным образом. Особо приветствуются также возможности ремонтировать сломанные агрегаты и даже апгрейдить их! Разумеется, изюминка *System Shock* — кибернетические имплантанты, заметно увеличивающие возможности игрока — осталась. Их стало больше, они стали интереснее, но с ними теперь связана одна небольшая проблема. Если раньше можно было напихать в свое бренное тело буквально все продукты высоких технологий, то теперь на их число наложено ограничение. Проблема выбора во всей своей красе уже встает на



горизонте. Хотя, разумеется, подобрать бесхозные имплантанты можно будет в любом количестве, которое позволит инвентарь (сделанный аналогично, скажем, *Diablo*). А потом продать: весьма вероятно, что в игре будут присутствовать даже магазины.

Новинка *SS 2* — экстрасенсорика, или психонные навыки. То бишь скрытые силы человеческого мозга. К сожалению, просто так их использовать не удастся — потребуется специальный усиитель-фокусировщик, наподобие аналогичного предмета в *UFO*. Поскольку психоника является в игре неким эквивалентом магии, то стоит ожидать от нее многое: и красивых, и мощных эффектов. Пока среди возможных «заклинаний» упоминались возможность постановки силового щита (!), помощь при странствиях в киберпространстве, замораживание, а также не-



### Программа

Технических деталей, с одной стороны, известно мало, а с другой — предостаточно. Дело в том, что движок *System Shock 2* уже известен многим геймерам. Это Dark Engine, использованный в недавней (довольно удачной, кстати, и вполне системно-шоковой) игре *Thief: The Dark Project*. Конечно, для требований нового окружения, и учитывая прошедшее время, он будет доработан, но не думаю, что очень значительно. В качестве дополнительной информации уже можно полюбоваться на некоторые скриншоты из игры в пока еще полуфабрикатном состоянии. Конечно, у каждого свое мнение, но технических прорывов это нам не сулит. Что, в принципе, не так уж и прискорбно, ибо в этой игре графика не есть главное.

Хотя особо придириться к ней (графике) особых причин пока что не видно. Все вполне соответствует стандартной «обязательной программе» для акселерированной картинки: динамическое освещение, цветной свет, дым, тени... До разглядывания ли красота будет во время спасения мира? Кстати, помимо многочисленных монстров будет смоделировано и несколько средств передвижения.

Уровни затачиваются исключительно под single-player, однако нельзя сказать, что они абсолютно линейны: такого понятия, как «правильный путь», не существует. Это вытекает и из структуры самой игры — закончив один этап, вы всегда можете вернуться на него хоть час, хоть день спустя. Все, что вы бросили или не подобрали, будет спокойно лежать на полу и ждать своей участии (если, конечно, недобитые монстры не приватизируют пистолет другого). Кстати, уровни планируются довольно крупные, с размахом. В некоторых местах разработчики клятвенно обещают отрывание челюсти игрока с изданием звука «Ух!», потому как архитектура (равно как и красота) — это страшная сила.

Интерактивность окружения планируется довольно высокая, но без крайностей. С каждым предметом разобраться по-своему будет нельзя, приличная их часть статична и представляет собой просто красивый антураж. Разумеется, никаких дыр в любом месте стены, поскольку чеснук много свободы игрока способно легко убить игру.

Что касается интерфейса, то он подвергнется кардинальной переработке. В первом *System Shock* управление бросало вызов самым крепким нервам и быстрым рефлексам, а перегруженность экрана информацией просто убивала (особенно это давило на людей непривычных). На сей раз знакомство с богатыми возможностями игры будет происходить не сразу, а постепенно, да и управлять должно стать удобнее.

Многопользовательский режим, похоже, скоро и в квестах перестанет быть забавной диковинкой. Что уж говорить об action? Правда, в *SS 2* планируется только кооперативный режим, да и уровни, как уже отмечалось, для дуэльных разборок и мяса не подходит. Вообще, кажется, что разработчики именно этому аспекту уделяют менее всего внимания. Может даже по принуждению издателя?

### Итог

Как ни скрещивай ролевую игру с action, уклон будет все равно именно в action. Это очень прохорливый жанр, так что в любой фьюжн-связке он будет главенствующим. Опыты со стратегиями, квестами и даже шахматами (помните *Archon Ultra!*) показали это довольно четко. Как, впрочем, и сам *System Shock*. Вы можете меня резать и есть, но это был 3D-Action. Необычный, нестандартный, нечто-угодно, но именно 3D-Action.

Но во второй части явно намечается свинг вперед, к серьезным ролевым играм. Это привлечет к проекту многих, а игровая аудитория вообще, как выясняется, только и ждала такого рода необычных проектов. О чем красноречиво говорит успех *Half-Life* и того же *Thief*.

Так что фьюжи, дубль два. Чем четче, чище составляющие сплава, тем лучше выйдет и сам сплав. Четкий, сложный RPG-элемент и четкая (будем надеяться) action-составляющая могут на сей раз сотворить неудавшееся 5 лет назад чудо. Кто-нибудь еще верит в чудеса?

СИ-ХИТ?



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Видео игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине

Заказ по интернету:  
<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)  
телефон: (095) 258-8627  
доставка по Москве: \$3



\$84.99



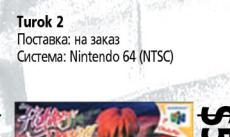
\$89.99



\$59.99



\$85.99



\$59.99



\$85.99



\$59.99



\$59.99



\$68.39



\$74.99



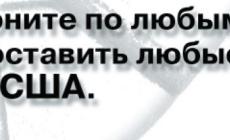
\$22.99



\$23.19



\$46.69



\$42.99

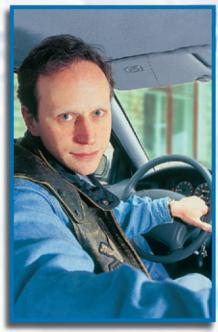


\$22.99

Пишите и звоните по любым вопросам,

мы можем доставить любые новые игры,  
вышедшие в США.

# РОССИЙСКИЕ КЛАНЫ В ЦИФРАХ И ФАКТАХ



И

## Интернет — анонимен

В этом его огромный плюс и немалый минус. Ведь, черт возьми, всегда хочется знать, а кто там, на другом конце провода? Кого ты побил, кому проиграл или с кем только что сражался рука об руку?

В общем-то, наш сериал об отечественных Кланах был задуман как раз с этой целью — дать геймерам полную (по возможности...) картину игровой жизни RU-Net'a. Сегодня мы делаем еще один шаг в этом направлении — завершено многочисленное анкетирование Российских игровых Кланов.

Всего было получено 142 ответа. Не так много? Но скажите. Русскоязычный Интернет совсем невелик — в Rambler'овском листинге «Top100», отложившему популярность отечественных сайтов, их зарегистрировано менее 18 тысяч (<http://counter.rambler.ru/top100>). Скромность масштабов RU-Net'a подтверждает и РосНИИРОС, контролирующий динамику кибер-сообщества России. Оказывается, за прошлый год было зарегистрировано чуть более 5 тысяч доменных имён типа .ru (всего в мире — почти 2 миллиона), а полный список доменов едва перевалил за 10 тысяч...

Так что 142 ответа — это вполне представительная выборка (для сравнения — в Rambler'e числится около 600 ресурсов «Игры» и менее 700 «Хобби»), так что полученные результаты помогут сориентироваться и геймерам, и лидерам кланов.

Кланы живут, Кланы умирают. Кланы рождаются вновь. Средний возраст российского клана 9-10 месяцев. Долгожителем может считаться Клан-двухлетка, а самый молодой, выявленный анкетированием, Клан насчитывал тогда три дня от роду.

Организуется игровое объединение чаще всего вдвое или втроем и, судя по припискам в анкетах, исключительно в компании друзей или одноклассников. Иногда и в одиночку, что немного настораживает...

**Из опроса на [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru):**  
«Одобряете ли вы убийства персонажей в RPG?»  
да — 83%  
нет — 15%  
не знаю — 2%

**Цели и задачи перед новорожденным Кланом ставятся самые бескомпромиссные — «стать самыми сильными» Мечтают 76%, «собрать всех поклонников этой игры» — 21% и лишь 3% весьма подозрительно указали на «другое». Вот и ломай голову, что бы это могло быть?**

**100% кланменов имеют модемы и 67% из числа уверены, что лучшего поля битвы, чем Интернет, не найти. 31% ходят в Клубы, а 2% используют LAN.**

**Средняя «реальная игровая скорость» — 26166,7 бод. При этом 83% удовлетворены скоростью связи и обычно «не проигрывают из-за неё». Причиной поражений чаще всего называют: а) задержки пакетов данных (Lag) и б) неожиданный разрыв связи.**

Подведены итоги 3-го тура Конкурса Кланов RU-Net'a — самого необычного сетевого проекта «Страны Игр»! (<http://www.gameland.ru/magazine/hitraparad/4hitparad.asp>)

Как всегда, числовые показатели впечатляют (в скобках приведены аналогичные данные для 1-го/2-го туров КК). В окончательный рейтинг-лист вошло более 110 (130/65) игровых объединений, за них проголосовало свыше 3200 (1300/1500) человек и еще около 16000 (12000/10000) интересовались ходом Конкурса на неполные три месяца.

Победители — кланы S.O.T. (1-е место, 15% голосов), R.W.G. (2-е место, 13% голосов), O.C.T. (3-е место, 12,6% голосов). Все были немедленно награждены красочными дипломами, получили призы и Award'ы для сайтов.

Цели и задачи перед новорожденным Кланом ставятся самые бескомпромиссные — «стать самыми сильными» мечтают 76%, «собрать всех поклонников этой игры» — 21% и лишь 3% весьма подозрительно указали на «другое». Вот и ломай голову, что бы это могло быть?

Кстати, не думайте, что Кланы верны исключительно одной, самой любимой игре. Рекордной стала анкета, где признавались в симпатии аж к 8 играм сразу, включая карточный и настольный варианты (...всем играм серии BattleTech!). Обычный же порядок предполагает 1,83 игры на одно игровое объединение, причем, по мере выхода новых продуктов место в сердце кланменов находится и для них (Diablo Clan) прошедшей зимой эволюционировал в Diablo/Baldur's Gate Clan).

Хороший Клан немыслим без собственной домашней страницы — с этим согласны 92% геймеров, остальные, наверное, обходятся телефоном или пишут другу письма. Что удивительно, более 90% НР находятся на многочисленных бесплатных серверах, а не у провайдеров. Видимо, самое важное — это постоянство адреса! Содержание домашней странички Клана также вполне устоялось: 83% игроманов хотят видеть там «Новости», 67% — коллекции «софта» (нередко — только для своих!). Расписание тренировок и боев — обязательный элемент НР для жестких, унитарных объединений, и заявлено в 33% ответов.

Сами поединки чаще всего проходят не реже, чем раз в неделю (64%) или раз в месяц (30%). Тем не менее, существуют объединения, отмечавшие в анкете графу «не реже одного раза в год». Честно говоря, включают я ее для смеха, и ведь, поди ж ты, у 6% Кланов игры (бои, сражения...) случаются раз в год, видимо, по особо торжественным случаям, после бани и в белых одеждах... Те же, кто играет более или менее регулярно (их насчитывается 94%), на 67% уверены, что лучшего поля битвы, чем Интернет, не найти. 31%

ходят в Клубы, а 2% используют LAN (наверное, на работе...). Практически 100% кланменов имеют модемы ([USRobotics](#), [ZYXEL](#), [GVC](#), [Multitech](#) и так далее по убыванию популярности). Средняя «реальная игровая скорость» — 26166,7 бод. Рекордным является ответ — 44000 бод, а рекордом со знаком «минус» — 9600 бод. При этом, несмотря ни на что, 83% удовлетворены имеющейся скоростью связи и обычно «не проигрывают из-за неё». Причиной досадных поражений чаще всего называются: а) задержки пакетов данных (Lag) и б) неожиданный разрыв связи. Кстати, 86% игроманов использует различные варианты Unlimited-доступа в Интернет, вплоть до бесплатного (...а как это получается, я напишу вам в следующем письме...). 14% предпочитает «повоременку».

В турнирах наши Кланы участвуют не слишком охотно (только 20%), причем поголовно — в зарубежных, типа Case's Ladder. Россияне предпочитают устраивать разборки между собой, тем более что 81% опрошенных придерживается мнения, что «в России обитают наиболее кровожадные и лукавые убийцы!». В среднем каждый Клан успел поучаствовать в одной-двух войнах и не в одиночку. Половина объединений имеет союзников (чаще — по одному), а 79% имеют врагов, причем, опять-таки, в среднем, по 6,17 врага на Клан. Как состыковать между собой цифры друзей и противников, я не знаю, жутковатая картинка получается: «Клан Клану — волк!»...

И напоследок вот о чём. Иметь свой Клан — это не только развлечение, но и определенная работа: организаторская, web-дизайнерская, культурно-развлекательная... По признаниям кланменов на одного веб-мастера (у 80% кланов он один) выпадает нелегкий 6-7 часов ежедневный труд по ведению домашней страницы. При этом продукцией Microsoft ([Front Page](#)) пользуются 29% дизайнеров, а другими средствами (очень часто называется [Home Site](#)) — 71% мастеров.

CU-Online

Место	Название	Дата появления	Средний балл	Голосов
1	SOT	18.11.98	96.65	495
2	[RWG] - Russian War Group	21.11.98	98.85	417
3	Obsessed Chase Target - [OCT] - Planet Extreme: Свежие новости, статьи, файлы и т.д. - http://tdf.aha.ru	17.11.98	97.97	410
4	[LAW] - League of Allied Warriors http://www.law.dns.nu/	19.11.98	95.06	397
5	GeRE	18.11.98	98.72	326
6	Babylon 5	18.11.98	91.78	144
7	[Doh]- Demons of Hell	18.11.98	96.75	114
8	D.P.S - Diablo Police Station	17.11.98	94.78	113
9	LFL	19.11.98	88.23	113
10	gnoZdi	17.11.98	94.44	64
11	UNITED PLAYER KILLERS	18.11.98	94.93	52
12	Russian MechaWarior League	18.11.98	92.78	45
13	Predators OR [PDS]	25.11.98	91.50	40
14	[A4A] The Allods Clan	18.11.98	87.05	32
15	New Age of Siberia	21.01.99	93.58	36
16	TWO: earth quake clans (MaD,MC)	25.11.98	85.62	33
17	Quake Clan O M O H	18.11.98	96.97	32
18	[Killing Casters	22.12.98	81.78	32
19	[The Followers of Apocalypse]	20.12.98	87.25	32
20	Uranium Brotherhood	01.12.98	97.46	28
21	Starclades	25.11.98	83.23	31
22	Game Club Armageddon	26.11.98	78.12	26
23	Earth Patrol of Light Guild	17.11.98	69.50	20
24	Dark CLAN	08.01.99	88.33	15
25	Commandos Of Silver, cos.zone.ru, серверы da.ru	25.11.98	87.87	15
26	Soldiers of Destiny	18.12.98	71.39	18
27	BONUS [BAD]	14.12.98	91.43	14
28	The BEST allods clan Altoided Devitz	18.11.98	84.33	15
29	Team Maelstrom	18.11.98	83.13	15
30	UOSH	18.11.98	76.47	15
31	Герои последнего Аллода	13.12.98	81.43	14
32	The best Quake2&Quake clan Bound For Glory	18.11.98	92.70	10
33	FFJ	19.11.98	100.00	8
34	Russian Ghost Bears	18.11.98	93.50	8
35	Babylon 5—peace of shi	18.11.98	92.75	8
36	STEELKILL CLAN ПИТЕР!!!!	05.01.99	91.88	8
37	Free Name	19.11.98	100.00	7
38	Ray Of Light [ROL] - PK:Diablo & Diabol II Clan (Russian Only, No Lamers)	04.01.99	100.00	7
39	TF Clan LoN	23.11.98	87.13	6
40	[DDT]	14.12.98	95.86	5
41	Allods' Clan Asgard: Warriors of Heaven Citadel ( <a href="http://personal.primorye.ru/asgard/">http://personal.primorye.ru/asgard/</a> )	18.11.98	75.50	8
42	Alloded Devizz The Alloids' Clan"	20.11.98	70.75	8
43	Russian Professional Warriors	01.01.99	92.50	6
44	Quake clan МЕНТЬ	29.11.98	53.44	9
45	[MF]	12.01.98	77.17	6
46	Клуб одиличных сердец Madget'a	19.11.98	77.00	6
47	Quake2 clan Immortal Cold Evil	18.12.98	75.17	6
48	[UL]Unlight Unreal Clan - Best	16.01.99	86.40	5
49	Russian Unreal Clan <a href="http://www.unlight.dn.ru">http://www.unlight.dn.ru</a>	21.01.99	100.00	4
50	Russian Dark Force	21.11.98	79.00	5
51	Домашняя страница клана "Earth" <a href="http://epol.dn.ru">http://epol.dn.ru</a>	20.11.98	74.00	5
52	Самый рузвенский постеснялся этого слова и скрыл Российский TF клан [FWV]!!! Голосование за мастеров	25.11.98	73.60	5
53	Soldiers of Destiny	17.12.98	73.60	5
54	[GIB] QUAKE2 clan	18.12.98	69.00	5
55	Dmep's Mata	21.01.99	84.75	4
56	Psychy Killers Quake II clan	17.11.98	46.43	2
57	Brothers Of Metal[BOMB]	18.11.98	61.20	5
58	HACK THE PLANET !!!	18.11.98	100.00	3
59	Dark Legion 2 CLAN [DL]	22.11.98	100.00	3
60	Game club Alpha	23.11.98	100.00	3
61	Systems	15.12.98	100.00	3
62	MOSCOW CLAN 2000 [IMC2]	22.12.98	74.75	4
63	[Fj] Felidae Первый Российский Женский Quake1 клан	17.01.99	87.33	3
64	[QPE]Quake Power Engeneers	17.12.98	62.25	4
65	AMORPHOUS	05.12.98	49.00	5
66	Soviet Union	06.12.98	60.50	4
67	RMC - Russian Marine Corps	01.01.99	77.67	3
68	Knights of Derevnya [KoD]	18.11.98	54.25	4
69	HSE clan	18.12.98	69.67	3
70	VanGers quake clan [vGs]	19.11.98	100.00	2
71	Warhammer - Games Club	27.11.98	100.00	2
72	LAW	28.11.98	100.00	2
73	Babylon 5	30.11.98	100.00	2
74	Starjudges	03.12.98	100.00	2
75	DesCom	05.12.98	100.00	2
76	Russian MechCommander	12.12.98	51.67	3
77	[LoUW] The League of uncommitted warriors	05.01.99	76.50	2
78	AD	03.12.98	61.00	2
79	Wertep	21.11.98	100.00	1
80	ULTIMA ONLINE	25.11.98	100.00	1
81	BABYLON	29.11.98	100.00	1
82	citizen-COOL INFESTED STARCASTER CLAN	15.12.98	100.00	1
83	Babylon 5	08.01.99	100.00	1
84	gk Dust [Z] (from gnoZdi)	12.01.99	100.00	1
85	New Age of Siberia	21.01.99	100.00	1
86	Красная звезда	21.01.99	100.00	1
87	The Brokers	14.12.98	90.00	1
88	Tankmen from Hell (Th) We Star Maze - StarCraft page: www.maze.dn.ru	18.12.98	45.00	2
89	Death From Crosshair	05.01.99	42.00	2
90	Best Gamers League	24.12.98	36.50	2
91	=  Death From Crosshair  = <a href="http://attend.tdfdc.com">http://attend.tdfdc.com</a>	06.01.99	66.00	1
92	club Nef	22.12.98	65.00	1
93	Disney Stars	04.01.99	65.00	1
94	[QuA]Quake Army of Destruction	07.01.99	64.00	1
95	JFK-estonian quake clan	21.12.98	63.00	1
96	NESI	21.11.98	62.00	1
97	MOLSKY	06.12.98	62.00	1
98	Russian Patriots	10.12.98	62.00	1
99	Lightning Eagles	08.01.99	60.00	1
100	L-CARD	09.12.98	59.00	

# THRESH: Геймер-профи, спонсируемый MICROSOFT и DIAMOND



**Самая яркая личность в игровом мире сегодня — это, безусловно, 21-летний американец Деннис Фонг (Dennis Fong), или Thresh. Живая легенда всех игровых тусовок. Кумир молодежи.**

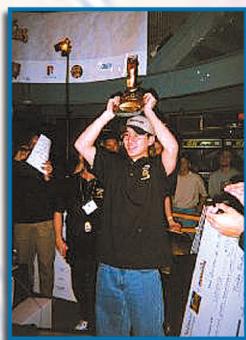
Еще никто не превзошел его по числу побед на всевозможных турнирах в **DOOM** и **Quake**. Обсуждение его призов, главный из которых — красный Феррари, — любимая тема публики и журналистов. Кроме того, **Thresh** — активный пропагандист профессиональных компьютерных игр, основатель нескольких популярных сайтов на околосетовую тематику, автор «**Руководства по стратегии Quake II**», многочисленных обзоров и т.д. и т.п. В общем, парень настолько талантлив и разносторонен, что стоит сказать о нем несколько слов.

## Демство. Отчество. Начало Игры.

**Деннис Фонг** родился в **1977** году в Гонконге. Детские впечатления об этой восточной стране уже почти стерлись из его памяти. Он помнит только своего лучшего друга тех лет итальянского парнишку по прозвищу **Vinny the Bull** (Винни-Бык) и то, что первый раз поцеловался с девочкой в нежном возрасте пяти лет. С тех пор его отношения с женщинами всегда складывались легко и удачно (так он пишет о себе сам).

Когда Деннису было **11** лет, семейство Фонгов перебралось в Калифорнию. И тут для него началась абсолютно новая жизнь. В школе Денис увлекся спортом: теннисом, волейболом, создал свой первый школьный клуб по хоккею на роликах. Еще тогда из-за своей страсти к игре, любви к соревнованиям Денис приобрел свое **alterego**, второе я — прозвище **Thresh**, что означает «Молотильщик».

А вот с компьютерными играми Денис познакомился уже в высшей школе. Как-то раз он увидел своего младшего брата Брайя (**Bry**) за **DOOM**ом. Игра так понравилась, что он попро-



Триумф Thresh'a. Победа на Первом Чемпионате AMD PGL в Сиэтле. Февраль 1998 г.



Thresh за «роялем»

**Quakeadelica.** Thresh и победитель турнира Billox (который позорно проиграл Thresh'у сразу же после своей победы). Лондон. Октябрь 1998 г.



сил брата дать попробовать, ... попался на крючок! С тех пор компьютерные игры стали смыслом его жизни. Вскоре **Thresh** с легкостью обыгрывал в **DOOM** обоих братьев Брайя и Лайла (**Lyle**), а затем стал широко известен на местных игровых тусовках.



Чемпионат 3-го сезона AMD PGL. Сан-Франциско, ноябрь 1998 г. Победитель Денис «Thresh» Фонг принимает поздравления от своего соперника по финалу Quake II Курта «Immortal» Шимады.

## Турниры-Победы-Призы

Свою первую крупную победу **Thresh** одержал в **DOOM 2** на турнире **Microsoft's Deathmatch 95**. Наградой чемпиону стал чек в \$10000 (неплохо для начала!). Вслед за этим в **1997** году **Thresh** выигрывает **Quake** турнир **«Red Annihilation Tournament»**. Высокие профессиональные навыки игры в **Quake** были оценены по достоинству — Денис получил в подарок красный Феррари, самый известный и постоянно обсуждаемый приз за всю историю компьютерных игр. **Thresh** также является чемпионом **Fragtest**ов 7, 8 и 9.

В январе **1998** года Лига Профессиональных Игроков **AMD PGL** ([www.pgl.com](http://www.pgl.com)) проводит в Сиэтле в **GameWorks** свой Первый Чемпионат. Более **10000** зрителей, два дня соревнований. Столь значительное событие не могло обойтись без нашего героя. И, конечно же, **Thresh** становится победителем в одиночной категории **Action Quake**. Денис как никогда, довolen соревнованием, победой, местом проведения турнира и самой лигой **PGL**. «Все было классно и незабываемо», — говорит он в одном из интервью. Сообщалось, что чемпион получил чек на \$7500 и более чем \$5000 призами, включая полностью оснащенный **AMD K-6** персональный компьютер. Пользуется ли им **Thresh** — это широкой общественности не известно. Пока что во всех своих анкетах Денис указывает, что он использует **Pentium II 500** МГц с **T1** подключением к Интернет...

В финальных играх Чемпионата **AMD PGL** 2-го сезона **Thresh** не участвовал. Он возглавил **Quake**-клан **DeathRow** и готовил его к командным первенствам. «Мне нравится индивиду-



Чемпионат 3-го сезона AMD PGL. Сан-Франциско, ноябрь 1998 г. Призы Quake II и PGL MVP Award

Главное событие игрового мира прошедшей осени это, безусловно, финальные матчи Чемпионата на первенство **AMD PGL** 3-го сезона, проходившие **12-14** ноября в Интернет кафе **Club-i** в Сан-Франциско, Калифорния. Это было наиболее «богатое» соревнование в мире компьютерных игр. Судите сами: победители получили свыше \$70000 денежными и \$45000 призами. Соревнования проводились по трем категориям: **1**) **Quake II 1-на-1**; **2**) **Starcraft** и **3**) командные состязания **Quake**-кланов 4-на-4. Лучшие **32** игрока Северной Америки (среди них, безусловно, и наш

сказал впоследствии один из судей **PGL**. демку этого матча можно найти на [www.planetquake.com/pgl/pgl.html](http://www.planetquake.com/pgl/pgl.html)). 15-летний подросток из Плисанттона (Pleasanton), Калифорния, в один день стал популярен.

А что же **Thresh**? Он не выбыл из борьбы, так как соревнования ведутся до двух проигрыш. Денис собрался с силами, обыграл всех остальных соперников, в финале встретился опять с **Immy** и тут же дважды выиграл у него со счетом **8:3** и **43:0**. Таким образом, с общим счетом **5** побед: **1** поражение **Thresh** выиграл Чемпионат. Таблицу розыгрыша финальных матчей в категории **Quake II 1-на-1** можно найти на странице [www.planetquake.com/pgl/q2finals.shtml](http://www.planetquake.com/pgl/q2finals.shtml). За эту победу Денис Фонг получил чек на \$13000. Клан **DeathRow** в составе **Thresh**, **Reptile**, **frick**, **B2** и **Unholly** (запасной) также победил в командной категории 4-на-4 и заработал чек на \$14000.

Кроме того, как игрок, достигший наивысших результатов в нескольких категориях, Денис Фонг получил на этом же Чемпионате **приз MVP Award** — полностью оснащенный компьютер **Celeron Max 350** МГц. Журналисты подсчитали, что таким образом за **week end** **Thresh** заработал в общей сумме \$18000.

...Интересно, куда он дает все эти компьютеры? Говорят, что все призы, полученные на соревнованиях, Денис хранит в своем гараже. Получается, что гараж Фонга уже просто ломится от суперсовременных, супернавороченных компьютеров...

## Профессиональный игрок № 1 в мире

Итак, **Thresh** практически непобедим. Ему нет равных в мире на сегодняшний день. Свой невероятный успех в **Quake** сам Денис объясняет тем, что он, во-первых, всегда остается спокойным и хладнокровным против любого написка, а, во-вторых, буквально нутром чувствует следующий шаг противника. Вот именно это шестое чувство касательно любых предстоящих действий оппонента, обширные знания стратегии **Quake** и сделали Дениса Фонга неуязвимым. «Я могу подстроиться под любого противника и быстро включить его тактику в свой собственный арсенал», — говорит **Thresh**, объясняя свой исключительный стиль игры. «Я выдерживаю любой ритм, предлагаемый оппонентом, благодаря тому, что хорошо предугадываю и наношу ответные удары».

Кроме того, что **Thresh** и так уже опережает всех игроков по многим отмеченным выше параметрам, он является первым в мире **online**-геймером, спонсируемым фирмами **Microsoft** и **Diamond Multimedia**. Т.е. **Thresh** — первый (и пока единственный) настоящий «профессиональный» игрок.

## Огромная популярность

Несмотря на молодость, Денис Фонг уже невероятно популярен. Его прозвище **Thresh** давно стало нарицательным в игровом мире. Судите сами: Тома Даусона (**Tom Dawson**) «**Gollum**» из

Чикаго в Лиге PGL называют **Thresh**-ом Восточного Побережья.

Как самый выдающийся геймер, **Thresh** (родной, с Западного Побережья) постоянно несет идеи **online**-игр в массы, «ссе разумное, доброе, вечное» в юные американские головы, используя для этого не только Интернет, но и все средства массовой информации. Деннис Фонг принимал участие в популярных телевизионных программах CNN и «Доброе утро, Америка!», давал интервью журналам The Wall Street Journal, Los Angeles Times, Rolling Stone Magazine, Playboy и многим другим. Playgirl контактировал с **Thresh**-ом и хотел получить его фотографию, но дальновидный Молотильщик рассудил, что подобная публикация пагубно скажется на его будущей карьере.



Чемпионат 3-го сезона AMD PGL. Сан-Франциско, ноябрь 1998 г. Члены клана DeathRow: «Unholy», «Reptile», «Thresh», «B2» и «frick» - победители в Командном Чемпионате Quake Clans/4-на-4

**Интернет сайты Thresh-a**  
Невзирая на свою высокую занятость на ниве **online** игр, Денис постоянно находит время делиться игровыми секретами со своими фанатами и одновременно возможными врагами. Он ведет ежемесячную колонку в PC Gamer, совместно со своим другом Кенном Хвангом (Ken Hwang) **Thresh** написал учебник по Quake II «Official Quake II Strategy Guide».

**1. Gamers.com**  
**Thresh** был одним из основателей сайта Gamers.com ([www.gamers.com](http://www.gamers.com)) (1997 г.). Он ведет здесь свой раздел **Thresh's Frontline** (Передовица **Thresh**-а) [www.gamers.com/columns/thresh/](http://www.gamers.com/columns/thresh/). Именно по этому адресу расположены в Сети все основные Руководства по стратегии Quake и Quake II, составленные нашим герояем. Здесь также можно почитать обзоры о текущих событиях жизни самого **Thresh**-а, обмениваться сообщениями об играх и т.д. Правда, в последнее время Денис забросил сайт, сам посещает его крайне редко и планирует в скором будущем перевести все его содержимое на страницы своего нового детища **FiringSquad**.

## 2. FiringSquad

Итак, мы знаем, что у **Thresh**-а новый проект. Вместе со своим другом Кенном Хвангом он создал прошедшей осенью принципиально новый сайт **FiringSquad** (Палача команда) ([www.firingsquad.com](http://www.firingsquad.com)). Друзья положили в основу сервера огромный игровой опыт **Thresh**-а и обширные, буквально энциклопедические знания hardware Кенна. Сей симбиоз принес прекрасные плоды. Получился замечательный сайт для крутых геймеров и натуральных фанатов железа одновременно. А как же может быть иначе? Например, разве могут современные **action** игры обходиться без 3D графических акселераторов? А что делать рынку PC без игр? Таким образом, игры и hardware идут рука об руку друг с другом — девиз **FiringSquad**.

Ежедневные обзоры игровых тонкостей и «железа» вполне профессиональны и смотрятся довольно хорошо. Отметим, что любимая тема Денниса и Кенна — рекомендации по оптимальному решению вашего бюджета, или как дешевле купить компьютерное оборудование. В общем, ребята держат руку на пульсе. Если у вас есть вопросы, предложения и рекомендации по тактике игр и обзорам, не стесняйтесь обращаться к **Thresh**-у: [thresh@firingsquad.com](mailto:thresh@firingsquad.com). Но хотим заметить, что Денис ежедневно получает по несколько сотен предложений типа «Сыграй со мной!». Не обижайтесь, но чисто физически **Thresh** не может играть со всеми, поэтому подобные призываи он обычно оставляет без ответа.

А вот его другу Кенну [kenn@firingsquad.com](mailto:kenn@firingsquad.com) почему-то никто не предлагает сыграть с ним. И он, бедняга, сидит, ждет вызовов. Ну и, конечно же, Кенн с довольствием ответит на все вопросы по «железу».

## Любимые линки и bookmark-s Thresh-a

А какие места **Thresh** любит посещать в Сети? Попробуем узнать у него самого.

**1. Blue's News** <http://www.bluesnews.com>. Лучший сайт новостей в мире Quake. Первым делом, проснувшись утром (или днем, когда уж как сложится) Денис смотрит именно **Blue's News**. Будучи одним из самых подробных сайтов новостей, он при этом остается объективным и беспристрастным. Сайту уже более 2-х лет, но с каждым днем он становится только лучше. Парни (авторы сайта) никогда не спят, что глубоко импонирует нашему герою. Короче, если этот сайт до сих пор не стоит на первом месте в ваших **bookmark**, то остается только уповать на Божью помощь (не пугайтесь, это у **Thresh**-а такой юмор).

**2. Challenge-au** <http://www.challenge-au.com>. Другой Quake сайт, который **Thresh** просматривает довольно регулярно. На его взгляд, это — лучший международный Quake сайт.

**3. Methos Quake** <http://www.llamanet.net/methos>. Лучшие демоы в Сети. Прекрасная ор-

ганизация сайта. Здесь запросто можно найти любой демос.

**4. Starcraft.org** <http://www.starcraft.org/LBluesNews> в мире Starcraft. Если Вы интересуетесь SC-новостями, то это именно тот сайт, которое **Thresh** рекомендует посещать.

**5. Vizer's Starladder** <http://www.starladder.com>. Оптимальные страницы статистических данных для фанатов Battle.net. **Thresh** не просматривает этот сайт ежедневно, но когда ему интересно узнать, кто состоит в первой десятке в Battle.net, он направляет свои стопы именно сюда. Ну и, вообще, фанаты SC найдут здесь немало интересного для себя.

**6. Tom's Hardware Guide** <http://www.tomshardware.com>. Лучший из лучших сайтов по «железу». **Thresh** не видит необходимости представлять этот сайт — он и так входит в 100 лучших сайтов в Web. Самые подробные, глубокие, беспристрастные обзоры и тесты hardware, по мнению **Thresh**-а, находятся именно здесь. Да и Том — персональный друг самого Денниса. Что тут можно еще сказать?

**7. Gamers.com** <http://www.gamers.com>. Сайт, над которым **Thresh** вместе со своим другом Кенном работал в прошлом году. Как мы уже знаем, сейчас они увлечены новым проектом, но, тем не менее, **Thresh** изредка посещает этот сайт, чтобы поучаствовать в разговорах об online играх и Лигах профессиональных игроков, таких как PGL и CPL, на Message Boards.

**8. Sharky Extreme** <http://www.sharkyextreme.com>. Один из новых сайтов на околоигровую тематику, который лично Денису очень нравится.

**9. AnandTech** <http://www.anandtech.com>. Предпримчивый техник Ананд сделал себе имя на каждом дне (а порой и ежечасных) обновлениях своего сайта. Он ежедневно делает обзоры hardware и всегда в курсе всех текущих новостей и информации. На сайте Ананда есть также еженедельное RealVideo шоу, к Вашим услугам AGN и Pseudo Online Networks.

**10. Voodoo Extreme** <http://www.voodooextreme.com>. Исключительно американский юмор и оригинальный стиль сделали **Voodoo Extreme** одним из наиболее популярных сборников новостей. Автор сайта **Billy Show me the love!** Wilson с легкостью проходится по всем возможным темам, кроме Буду.

**11. 3D Soundsurge** <http://3dss.negativezero.com>. Hardware и игровые новости в области аудио. **Thresh** особо рекомендует всем этот сайт.

**12. Scary's Shugashack** <http://www.shugashack.com>. Один из оригинальных сайтов игровых новостей. Не пропустите, он довольно интересен.

**13. CPU Review** <http://www.cpureview.com>. Очень информативный сайт. Серьезные обзоры, лучшие новости в области индустрии чипов. Наша источники сообщают, что **Thresh** также регулярно посещает Quake2.com ([www.quake2.com](http://www.quake2.com)).

com) и Redwood-s 3D News ([redwood.stormped.com](http://www.redwood.stormped.com)). К явным достоинствам последнего сайта можно отнести то, что новости 3D мира можно почитать здесь не только по-английски, но и по-французски, по-немецки, по-итальянски, по-португальски и по-испански (русскоязычной версии, к сожалению, пока нет). А еще среди bookmark-s **Thresh**-а был как-то замечен XXX сайт ([www.xxx.com](http://www.xxx.com)), но об этом — никому ни слова...

## Quake конфигурационные файлы **Thresh**-а

За последний год **Thresh** ежедневно получал по два десятка писем с вопросами о том, какую конфигурацию он использует в Сети свои игровые конфиги для Quake и Quake II: [www.firingsquad.com/about/configs.asp](http://www.firingsquad.com/about/configs.asp) (см. демо CD). Как многоопытный геймер, **Thresh** предупреждает, что успех в игре определяется далеко не конфигурацией, поэтому не советует слепо копировать его файлы. Используйте в игре то, что удобно лично вам. У каждого свои пристрастия и привычки, и только свободный выбор и определяется удовольствие от игры.

Сам **Thresh** во время игры пользуется и мышью, и клавиатурой. У него нет любимых уровней в Quake, нет и Arch-Nemesis. Из оружия предпочитает Rocket Launcher, Railgun и Chaingun. Да, кстати, кроме Quake, **Thresh** вполне профессионально играет в DOOM и Starcraft.

## А что кроме компьютера? Хобби

Как складывается его жизнь вне компьютера? Денис Фонг живет в Калифорнии, в Кремниевой Долине, в городе Беркли (Berkeley). Кроме компьютерных игр, **Thresh** по-прежнему увлекается хоккеем на роликах, любит работать (представляете: он трудоголик!), обожает гонять на красном Феррари и проводить время со своей девушкой Алисой. Он даже брал ее с собой на турнир Quakadelica в Лондон в октябре 1998 года. Воспоминания самой Алисы об этой поездке можно прочесть на странице [www.gamers.com/columns/thresh/](http://www.gamers.com/columns/thresh/).

Друзья! Не берите своих подружек с собой в Лондон. Пользы от них там никакой, а вот проблем и неприятностей не оберешься. Ни в ресторане с ними толком не поешь, ни в театр спокойно не сходишь. В общем, пусть лучше girlfriendы дома в Калифорнии сидят.

Что мы еще знаем о **Thresh**-е? Его любимые выражения (по-видимому, это из области компьютерных игр): «Nice shot, man!» («Хороший выстрел, парень!») и «Cess!» (пожалуй, благодушно это слово можно перевести как «отхожее место»). Еще Денис Фонг любит вставлять в свою речь французские словечки типа **adieu** и **c'est la vie**. Да и, вообще, классный парень этот Молотильщик!

CU-Online

ЭКСПЕРТ:

Кирилл КУЗНЕЦОВ ([savoirc@usa.net](mailto:savoirc@usa.net))

# МОЕ ХОББИ - БЕТА-ТЕСТЕР!

**Любопытство и стремление к лидерству — одни из активнейших стимулов, движущих человеком.**

Это справедливо как в реальном, так и в виртуальном мире. Разве не приятно раньше других опробовать новую игру, общаться непосредственно с ее авторами, да еще наставляя их на «пути истинный»? И потом, в компании друзей, небрежно бросить: «Ах, вы об игрушке, которая выйдет через месяц. Как же, играл и посоветовал вот что...». А если за подобные радости жизни еще и не приходиться платить кровные денежки... Речь, конечно же, идет о бета тестировании — отладке готовой, но еще «сыроватой» игры.

Быть бета-тестером не всегда просто и приятно: есть, бесспорно, и обратная сторона медали — частые многомегабайтные скачивания обновлений, раздражающие ошибки и недоделки... Словом, все, что знакомо по уже вышедшему продукту, но многократно усиленное. Ведь

цель бета тестирования как раз и состоит в выявлении всех (хе-хе...) недочетов игрушки до ее официального появления в продаже.

Первая проблема, с которой сталкивается потенциальный бета-тестер, — получение информации о готовящемся тестировании. Как правило, число бета-тестеров ограничено, а потому регистрация нередко длится всего несколько дней. Конечно, чтобы не упустить шанс, можно методически посещать сайты компаний-разработчиков. Однако их изобилие ни к чему хорошему не приводит. А потому особой популярностью пользуются специализированные сайты, на которых собирается нужная информация. Среди наиболее популярных — страница **Alfa Beta Central** сайта Game Wise (<http://www.gamewise.com/AlphaBeta>), Betazine (<http://www.betazine.com/betazine>), а также Help Test New Games (<http://www.mpg.com/beta>) на сайте Multi Player Online Games. На некоторых из подобных страниц даже существует подписка на рассылку игровых новостей

по почте. Кроме специализированных, есть смысл периодически просматривать новости и на игровых сайтах, в том числе и на нашем (<http://www.gameland.ru>).

Жертва выбрана? Следующим этапом является подача заявки на включение в число бета-тестеров. Вот здесь нередко возникают трудности — приходится заполнять анкету. Пример заполнения наиболее полной формы приведен в подвале к этому материалу. Анкета заполнена. Что дальше? Дни, а то и недели томительного ожидания. Рано или поздно вам точно повезет! Но даже включение в число бета-тестеров еще не означает, что в руки попадет игра — нередко набор кандидатов опережает темпы разработки. А значит еще ожидание... К примеру, один раз автору после включения в число бета-тестеров пришло два месяца ожидать начала игры, периодически получая по почте довольно объемные пресс-релизы и скриншоты. Справедливо ради, стоит отметить, что некоторые разработчики более гуман-

**Homeland: Эх, нам бы третьего найти...**



ны — они сразу выкладывают бета версию игры для свободного скачивания всеми желающими. Теперь пора перейти от теории к практике. А потому расскажем о парочке своих проектов, проходящих в настоящее время этап бета-тестирования. Классическая ролевая игра **Homeland** (<http://www.dragonlore.com>) доступна к свободному скачиванию, в то время как количество бета-тестеров оригинального проекта **Worlds of Fantasy** ([Http://www.gamesgalore.ca/wof](http://www.gamesgalore.ca/wof)) будет ограничено несколькими тысячами (спешите подать заявку!). Итак...

**HOMELAND**

В давние времена всем заправляла магия. Могучий маг мог повелевать судьбами тысяч простых людей. Это была эпоха магических войн — битв чародеев за господство над миром. И вот один из них, стремясь к столь желанной победе, призвал из параллельного мира на помощь демона.

Маг был слишком самоуверенным и неопытным, чтобы вовремя осознать содеянное, и поздно понял, что за «союзника» он вызвал...

**Так будет выглядеть ландшафт World of Fantasy**

Человек по прозвищу S.A.D.J. (sadj@email.com)

**ОУ, полна моя инвентори**

наконец, они разорвались. Легион Света вышел на охоту за магами, считая своим долгом очистить землю от магической скверны, в чем весьма преуспел, постепенно превращаясь в могучую религиозную sectу.

А Пожиратель душ терпеливо ждал своего часа...

Вот такова краткая предыстория мира **Homeland**, пусть не особо оригинальная, но довольно интересная. По сравнению с ней игра, на первый взгляд, смотрится не столь захватывающе.

Графика явно отстала на пару лет от принятых ныне стандартов. Заявления разработчиков, что в перспективе она будет доработана, своим реализмом напоминает обещание повара общепита «завтра котлеты уж точно будут вкусные». Радует, что, несмотря на это, игровой процесс все же затягивает.

Основных характеристик героя три — сила, ловкость и интеллект. Боевые навыки не отличаются оригинальностью — существует три категории: оружие ближнего действия (мечи-топоры), дальнего (луки-арбалеты) и магия. А уж магии существует четыре вида... правильно — огня, земли, воды и воздуха.

Обитатели мира довольно разнообразны — люди, верные хозяевам собаки, летающие гла-

**Homeland: крутые разборки**

чатающие возможности.

Во-первых, герою можно выбрать представителя одной из пятнадцати(!) рас, каждая из которых отличается специальными возможностями.

Во-вторых, число возможных навыков достигает 100.

Более того, оригинальная система магии позволяет волшебникам создавать свои собственные заклинания, основываясь на 16 различных магических школах. Если герой предпочитает разрывом огненных шаров звон клинков, то для него можно формировать индивидуальный стиль владения оружием.

Для того чтобы виртуальный мир больше походил на реальность, используются новейшие технологии как в области графики (в бета-версии ожидается использование **Twilight 3D's 3Dge**), так и в **gameplay** — отрабатывается сбалансированная система вознаграждений и наказаний для героев.

И, наконец, самое приятное — будет реализована поддержка гильдий. Хотя детали этой задумки пока не разглашаются.

Надеемся, что теперь приобщение к когорте бета-тестеров будет казаться уже не столь туманной перспективой. А в следующих номерах мы вновь вернемся к рассказу об играх, находящихся в стадии бета-тестирования.

**CU-Online**

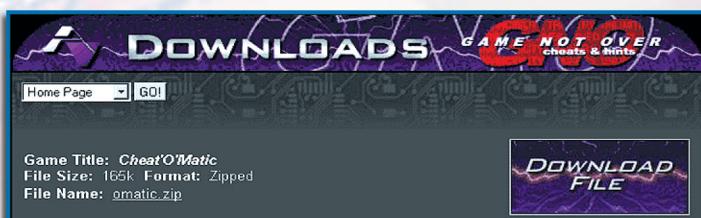
: ЭКСПЕРТ

**CHEAT'OMATIC: для настоящих геймеров****Давайте поговорим об универсальных cheat-программах, которые понемногу начинают вытеснять привычные коды.**

Если вы считаете, что уделять время взломщикам это все равно, что решать задачу, не зная правил, и куда проще пользоваться обычными кодами или другими вещами типа них, то вы глубоко ошибаетесь. Код проще использовать, чем программу, этого никто не отрицает, но кодово-то может и не быть, или они могут выполнять не ту функцию, которую вы хотели. А программа-взломщик мигом поменяет любую характеристику в игре: от количества ресурсов до жизненного запаса самого последнего юнита. Универсальные взломщики помогут насладиться игрой в полной степени и сэкономить на покупке новой клавиатуры, взамен сломанной от злости во время очередного проигрыша!

Aх, вы еще ни разу не «наслаждались игрой в полной степени»? Тогда эти программы точно для вас. Как приятно, например, создать «больше» денег, затем — чего уж там! — «очень много» юнитов и уничтожить армию противника, какой бы огромной она ни была. А можно и проводить самые жестокие эксперименты над игрой, меняя параметры по совершенно немыслимым схемам. И в дальнейшем, изучив всю подноготную, использовать полученный опыт при «легальной» игре с менее продвинутыми геймерами.

Взломщик сегодня хватает, но не все они работают одинаково эффективно. Из десятка опробованных мной самой любимой программой пока остается **Cheat'OMatic**. Почему? Все очень просто — легка в обращении и при этом весьма эффективна. Есть, конечно, и более мощные взломщики, но их использование порой слиш-



ком сложно для геймеров, а «эффект» ничуть не лучше, чем от **Cheat'OMatic**. Ну и, наконец, главное отличие **Cheat'OMatic** от других — она абсолютно бесплатна. Ее нужно только скачать и проинсталлировать, а чтобы работать с другими программами-взломщиками, надо либо платить за перекачку, либо использовать на условиях shareware, а ведь это не всегда удобно. Так что пока **Cheat'OMatic** — оптимальный инструмент для взлома игр.

**Cheat'OMatic** создана программистом **Nick'om Shaffner** еще в 1997 году, но пика популярности достигла только сейчас, когда была одобрена многими игровыми авторитетами: [www.gamespot.com](http://www.gamespot.com), [www.avault.com](http://www.avault.com) и др. Скачать ее можно по [http://www.avault.com/cheat/dl\\_omatic.asp](http://www.avault.com/cheat/dl_omatic.asp) (165 кб) и найти на компакт-диске журнала. Короче говоря, она достойна, чтобы рассказать о ней подробнее.

А для того чтобы вы могли лучше понять, как работает **Cheat'OMatic**, я буду приводить примеры из **StarCraft** (они находятся в скобках). Итак, начнем!

Загрузите игру, которую хотите взломать (то есть — **StarCraft**). Начните обычную одиночную игру (**Single Player**). Выберите любой предмет или параметр, который видите на экране, главное, чтобы количество этих предметов выражалось в цифрах (например, 150 минералов), нажмите «**Pause**». Прикройте окно игры нажатием

клавиши **Alt+Esc**. После чего вы попадете в меню **Windows**, при этом игра будет на время приостановлена (чтобы позже ее «запустить», нажмите на соответствующую «сноску» в Панели Задач **Windows**).

Запустите **Cheat'OMatic**. Открыв его, увидите меню, состоящее из двух кнопок, одной графы, флажка и одного активного поля, находящегося левее кнопки **<Search>** (рис №1). Нажмите кнопку **<New Search>**, после этого выберите в верхней графе строку с названием игры, которую вы запустили и собираетесь взломать (**StarCraft**). Впишите в активном поле то количество предметов, которое имеется на данный момент (150) (рис №2), и нажмите кнопку **<Search>**.

**Внимание:**

считывание может продолжаться довольно-таки долго!

После завершения, не закрывая окно с **Cheat'OMatic**, войдите обратно в игру и сделайте так, чтобы выбранный параметр уменьшился или увеличился (сделайте так, чтобы кто-то взял минералы и отвез их на базу), и запомните нынешнее количество (например, теперь оно равняется 158 минералам). Снова нажмите **Alt+Esc**. Вы опять в **Windows**, и перед вами все еще окно **Cheat'OMatic**'а. В том же активном поле запишите новое количество предметов (158) и нажмите кнопку **<Search>** (рис №3).

В этом и заключается работа **Cheat'OMatic**. Не думайте, что это займет у вас много времени, минуты две, не больше. Но зато каков эффект — игра препарирована, выпотрошена и защищена сурьями нитками!

В заключение хочу напомнить, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать! Так что качайтесь и наслаждайтесь!

**P.S.:** Если у вас есть вопросы о **Cheat'OMatic** или просто нужна помощь в решении некоторых «интимных» компьютерных проблем, покажуйте, обращайтесь ко мне ICQ 18049999.

**CU-Online**

рис.1

рис.2

рис.3

рис.4

рис.5

# Metal Fatigue

Артем  
КОВАЛЕВ

**B**оюсь, пришло время сбыться надеждам генералов монитора и мыши — на весну заявлен выход новой стратегии от Psygnosis. Выдержаный в традициях японской анимации, проект **Metal Fatigue** наверняка привлечет к себе внимание, особенно на волне развивающегося интереса к аниме. Так что, пожалуй, рановато «уставать металлу» — стальным воинам будущего снова придется отстаивать интересы своих сюзеренов, трех земных суперкорпораций, в борьбе за богатства космоса.

Сюжет игры вполне традиционен для японских мультифильмов: на планете

своих стволов, предпочитая больший калибр надежной броне и постройку нового робота ремонту старого.

В начале игры вы получаете стандартный для стратегий подобного рода «строительный комплект на колесах». Ключ к победе лежит в умелом командовании армиями боевых роботов, разработке собственных технологий и изучении достижений противников. Для существования ваших баз, ведения разработок и производства вооружения понадобится энергия, получаемая из кратеров с лавой, или, что более эффективно, солнечных батарей в космосе. Вам предстоит уничтожать противника на поверх-

**Metal Fatigue**, выделяя последнюю из ряда других стратегий. Впрочем, есть и иные виды вооружений — от танков до ракетных установок — они даже дешевле, но, в отличие от роботов, совершенно не приспособлены к модернизации, а потому обречены лишь оказывать поддержку.

Модульная же конструкция самих стальных самураев будущего открывает простор для фантазии игрока. Основные узлы робота — туловище, пара рук и ног; в зависимости от их конфигурации вы получите робота, предназначенного для той или иной тактики ведения боевых действий. Причем каждая часть конструкции робота обладает своим «весом», размеры робота обратно пропорциональны скорости его движения. Устойчивые «ноги» повышают точность ведения огня, реактивные двигатели не только облегчают перемещение по планете, но и позволяют добраться к космическим платформам без помощи телепор-



Hedoth, некогда служившей домом некоей бесследно исчезнувшей воинственной расе, три брата неожиданно постигают знание древних собратьев по разуму: им становится известна технология производства гигантских боевых роботов. Однако коварная судьба развела братьев по разные стороны баррикад — они представляют три земные организации (CorpoNations), сражающиеся за контроль над шахтами. Приобретенное знание подливает масла в огонь, и война разгорается с невероятной силой.

Каждый из трех сценариев игры — это история борьбы одного из братьев за один из кланов, но против своей же семьи. Каждый из кланов обладает собственными уникальными технологиями и потенциалом в освоении технологий инопланетян — тот, кто быстрее изучит их технологии, обретет богатство и власть. Клан Rimtech делает ставку на хорошо сбалансированные боевые единицы, скрытные воины Neuropa опасны своими молниеносными атаками, Mil-Argo же акцентирует внимание на

хности планеты при помощи роботов, поддерживающих разнообразной наземной техникой: под землей, через тоннели, созданные специальными бурильными машинами, вы можете прорваться в тыл к противнику, а на астероидах в космосе ему будут противостоять орбитальные станции и различные летательные аппараты — каждое из «измерений» накладывает свой отпечаток на тактику ведения боевых действий.

Как уже было упомянуто, главным оружием на войне 23-го века являются огромные, вооруженные до зубов роботы, и называются эти чудеса конструкторской мысли будущего Combot'ами. Именно сии человекоподобные боевые машины, вышедшие из японских комиксов и превосходящие своими размерами все остальные плоды рук человеческих, и являются визитной карточкой

тационных устройств; специальные быстрые «ноги» пригодятся в разведке. Разумеется, присутствует и надлежащее разнообразие в видах защитных и маскировочных приспособлений, а также вооружения: от дальнобойных орудий, ракетных установок и энергозитов до гигантских топоров, мечей и цепных пил, предназначенных для «рукопашного» боя с противником (что ж, стальные гиганты, выясняющие отношения при помощи холодного оружия — весьма в духе аниме) — все это веские аргументы в споре с представителями клана-соперника.

Со временем ваши учёные разработают новые виды защиты и вооружения, кроме того, оторванные конечности вражеских роботов могут быть доставлены на базы и воспроизведены

в нужном количестве после исследования, а могут быть и применены прямо на поле боя, заменив часть из комплектации вашего робота. Таким образом, одним из ключевых моментов в борьбе с противником является разработка и создание наиболее мощной бо-

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
<b>ЖАНР:</b>	real-time strategy
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Psygnosis
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Zono inc.
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.psygnosis.com
<b>ВЫХОД:</b>	второй квартал 1999

Сведения о многочисленных возможностях **Metal Fatigue** таковы: присутствует поддержка до восьми человек по LAN и Internet. Заявленные минимальные требования не так уж велики по нынешним меркам: P200, 32mb RAM, 3D акселератор. Что же будет на самом деле — увидим весной.

Казалось бы, сколько стратегий вышло за прошлый год, но многие ли из них оказались настоящими шедеврами? Для того чтобы привлечь к себе внимание игрока, продукт должен быть действительно оригинальным — и достаточно взглянуть на скриншоты **Metal Fatigue**, чтобы убедиться в его необычности. Разработчики заявляют, что им удалось передать не только стиль, но и дух аниме, выдержать концепцию единения фантазии и реализма, что многих и привлекает в удивительном мире японской мультипликации.

Хотелось бы верить, что заявление раз-



постарались максимально приблизиться к «реальности». Прорисованы все возможные движения роботов, результаты их столкновений — попадание в корпус робота вызывает адекватную реакцию, отличную, скажем, от попадания в руку. Полностью отрендеренные,плавно движущиеся модели роботов и всех прочих боевых машин, 3D ландшафты, динамическое освещение и тени, возможность обзора поля битвы с любой точки, зуммирование — не то чтобы это в новинку, но в сочетании с остальными факторами это делает **Metal Fatigue** одной из наиболее ожидаемых нами стратегических игр.

А вот насчет AI, к сожалению, известно пока что мало. Однако уже то, что его разработкой занимается Марк Болдуин (Mark Baldwin), принимавший участие в создании таких стратегий, как Perfect General и Empire, уже звучит весьма обнадеживающе.

разработчиков: «**Metal Fatigue** откроет собой новое поколение стратегических игр» — не останется просто рекламным слоганом. Ведь так хочется получить игру, которая, наконец-то, привнесет «свежую кровь» в застоявшийся жанр RTS... Именно тематика храбости и коварства, верности и предательства, как неотъемлемых частей аниме, может изменить отношение многих к этому жанру, заинтересовать игрока своей концепцией, увлечь, как в свое время вторая Дюна.

# Baldur's Gate: Tales Of The Sword Coast

Андрей АЛАЕВ

alf@gameland.ru

о, что *Baldur's Gate* станет хитом, не сомневался практически никто, однако действительный масштаб ее успеха превзошел большинство прогнозов. Игра легко взбралась на вершину Internet Top-100, а по продажам заняла второе место, что для ролевой игры представляется результатом просто феноменальным.

Многочисленные обзоры в российской и зарубежной прессе пестрят положительными эмоциями, ролевики со стажем распиваются в блаженно-идиотских ульбках, молодежь наслаждается простотой. Слова «тхака» и «спасбросок» снова витают над форумами, а новички одолевают азы AD&D, с удивлением узнавая, что AC = -10 есть наилучший из возможных. В общем, царит эйфория, нарушаемая только гулом фанских голосов «Еще! Еще!»: неугомонные геймеры жаждут нового, ибо проходить игру по третьему разу это одно, а по пятому — уже несколько другое.

В Interplay и Bioware сидят, смею вас уверить, далеко не дураки. Люди из первой вышеназванной конторы безмерно обожают зарабатывать на играх деньги, в то время как граждане из второй любят творить. Желания и возможности совпали с чаяниями игровой аудитории, и планы по развитию плодотворного проекта были обнародованы. Итак, перво-наперво мы увидим add-on к **БГ**, получивший название *Tales Of the Sword Coast*. Что же за зверь это будет?

Нет, нас ожидает не новый виток сюжета, а лишь несколько дополнительных локаций на основной карте. Разумеется, вместе с локациями появятся и связанные с ними квесты, а также возможность поднабраться опыта. Хотя насчет последнего лучше не обольщаться, ибо подняться дадут на уровень, ну, максимум на два. Устроен add-on весьма удобно: вы можете установить его в любой момент — до начала игры, во время ее или уже после завершения (в последнем случае будет загружен сейв перед финальным сражением). Так что же нас ждет на новооткрытых просторах Побережья Мечи?

Среди локаций выделяются две. Первая — Durlag's Tower, гномья крепость, построенная великим воином сотни лет назад. С этим местом связаны

грязные интриги, предательства и прочие интереснейшие вещи, которые, надо надеяться, дадут нам распутать. Вторая — новый город, Ulgoth's Head. Это небольшой приморский городишко, населенный рыбаками и полный морячих баек. Возможно, квест-другой будут связаны с путешествиями по воде.

Разумеется, в силу своей аддоновости, *Tales of the Sword Coast* не изменит ничего в интерфейсе, мультиплейерных возможностях, графике и прочих основополагающих элементах игры. Добавления, как и положено, носят чисто косметический характер. То есть новые предметы, в том числе весьма мощные, новые монстры уже рассчитаны на партию высокого уровня. Возможно, у персонажей появится несколько новых реплик. Конечно, будут новые заклинания, тщательно и краси-

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: RPG  
ИЗДАТЕЛЬ: Interplay  
РАЗРАБОТЧИК: Bioware  
ОНЛАЙН: www.interplay.com/bgate/  
ВЫХОД: лето-осень 1999

новых навыков (либо легкие изменения уже существующих). Так, теперь для backstab'a вору потребуется не только стать невидимым, но и реально подойти к противнику сзади.

Гораздо большее, конечно, ожидает нас в официальном продолжении, *Baldur's Gate 2*. Но о нем в основном остается только гадать: ни о месте дей-



ЧИТАЙТЕ ВО ВТОРОМ  
**HOMEPE**  
Official PlayStation

Carmageddon 2

Резидент и его зло

Железо:

PocketStation

Скоро:

Bushido Blade 2

Populous 3

Хена

Destrega

Обзор:

FIFA 99

NHL 99



Knockout Kings  
X games pro boarder  
Colony Wars Vengeance  
TOCA 2  
Test Drive 5  
Spyro The Dragon  
Pet in TV  
Baby Universe  
Прохождения:  
Spyro The Dragon  
Crash 3  
Коды

# Kingpin: Life of Crime

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

То ли небыль, то ли быть... Наша родная планета, но совершенно иной мир. Мрачный город, где дым от горящих помоек застилает небо. Разбитые витрины когда-то роскошных магазинов манят к себе мародеров. Переевернутые машины грустноглядят глазницами разбитых фар. Бомжи-стервятники дерутся на свалке из-за гулкой канистры с несколькими каплями огненной воды. Улицами управляет множество банд, ежечасно устраивающих кровавые разборки... Это не описание какой-нибудь далекой африканской республики, это — Чикаго 30-х годов, мир грядущей игры *Kingpin: Life of Crime* от Xatrix Entertainment, где вам предстоит стать королем улиц и повелителем подворотен.

Что для вас 30-е годы в США? Гангстеры? Может быть, это время выглядело так: по ночным улицам, игнорируя все правила дорожного движения, проносятся черные автомобили с визгом, которому позавидует стадо поросят, тормозят прямо перед роскошным клубом. Из дверей машин, стремительно распахнутых громилами в низко надвинутых шляпах, выходят люди с отсутствующим и одновременно грозным выражением глаз. Они быстро проходят мимо швейцаров и устремляются в глубь заведения. У них сегодня масса важных дел... Но вынужден вас разочаровать — в *Kingpin* все будет по другому: постоянные «разборки» с цепями, а потом и с чем-нибудь более солидным в руках.

Техническое развитие в игре намного превышает уровень, бывший во времена Аль Капоне и Голланда Шульца — как никак, параллельный мир. Но речь идет исключительно об улучшении всего того, что уже было известно знаменитым гангстерам: вам не представится возможность пострелять из бластеров или слетать в уик-энд на лунный курорт. Зато в вашем распоряжении окажутся могучие винтовочные машины



(их еще называют вертолетами), ужасно мощное оружие и прочая техника, облегчающая нелегкую жизнь любого бандита.

Хотя добрым словом и пистолетом можно добиться гораздо большего, чем просто добрым словом, в KLoC придется много и продвинуто общаться без помощи оружия. Выбор той или иной линии поведения в разговоре целиком и полностью зависит от настроения игрока, а чтобы последнему легче было вжиться в бандитский образ, разработчики пригласили для озвучивания главного персонажа самого Денниса Фаррину. Надо признаться, Деннис — очень колоритный актер с весьма натуральными «криминальными» нотками в голосе. Помимо последнего, к работе над звуковым оформлением игры была привлечена негритянская рэп-команда, воспевающая гангстерские идеалы — Cypress Hill. Ее участники в Real, Muggs, Sen Dog и даже Bobo будут... нет, не только озвучивать различных ублюдков.

На протяжении игры вам встретится масса презентнейших персонажей: панки, анархисты, рокеры, металлисты и прочая яркая и агрессивная молодежь. Но не неформалами единими жив Чикаго — на его улицах вы увидите даже прогуливающихся матерей с детьми, чьи жизни будут полностью в ваших руках. Как настоящему бандиту, игроку предстоит иметь много дел с различными коммерсантами, владельцами магазинов и другими денежными личностями. Могут возникнуть и неприятности с полицией, которой в *Kingpin: Life of Crime* больше, чем хотелось бы.

AI всех персонажей, по обещаниям разработчиков, поразит до глубины души своей схожестью с человеческим образом мыслей. От противников, союзников и прочих нейтральных героев игры можно ожидать доброты или жестокости (второе более вероятно), героизма или мерзкой трусости... Взаимодействуя с каждым персонажем, игрок должен быть предельно внимательным. Ему придется стать тонким знатоком человеческих душ, чтобы не погибнуть от вражеской пули или отправленного клинка в первый же день своего появления в мире игры.



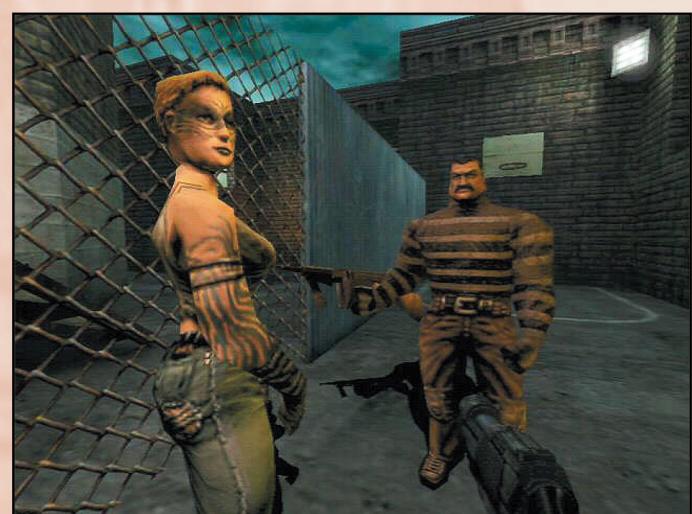
Достаточно пристальное внимание уделяется и торговле — крадеными вещами, конечно же. Покупать и продавать добытые относительно честным путем полезные или совершенно ненужные вещи предстоит через мощную сеть гангстерских «комиссионных» магазинов. Занимаясь подобной коммерцией, игрок рано или поздно сможет влиять на уровень цен «черного рынка».

Грядущая игра *Kingpin: Life of Crime* от Xatrix Entertainment предназначена для людей, желающих применить на себя шкуру бандита, подбрав команду отчаянных головорезов и контролируя с ее помощью всех и вся. KLoC будет представлять собой гремучую смесь action, adventure и стратегии: игрокам предстоит не только лично «разбираться» с конкурирующими бандами, но и напрягать свои извилины, создавая собственную криминальную армию и управляя ей. И все это — на движке Quake II, с которым у Xatrix Entertainment уже есть неплохой опыт работы под названием *The Reckoning*.

Но ничего из этого не получится, если действовать в одиночку. Вам придется создавать свои собственные банды, кавковые и будут терроризировать весь город. Успех зависит в первую очередь от лидерских качеств командира, ибо в самом начале криминальной карьеры члены бригады будут рады воткнуть друг другу по ножу в спину. Но истинное величие бандита высокого полета и заключается в том, чтобы превратить стаю сбродя в маленькую армию. Интересно, удастся ли это большинству игроков?

Сюжет в *Kingpin: Life of Crime* нелинейен, причем, нелинейность эта реализована весьма любопытно. Вся игра состоит из семи эпизодов, включающих в себя 24 весьма разнообразных уровня. Между уровнями появляются симпатично сделанные интерактивные заставки, в которых игрок сможет выбирать тот или иной вариант дальнейшего развития событий. Кроме того, именно в таких «межуровнях» появится возможность поуправлять каким-нибудь транспортным средством — например, тяжеловооруженным вертолетом.

Можно ожидать, что игровой процесс будет реализован очень неплохо, если не сказать больше. В процессе своих ранних опытов над движком Quake II, на основе которого и создается игра, команда Xatrix Entertainment смогла существенно доработать его.



бренченный в нее туман, и «объемный» огонь с дымом, и 32-битный цвет. Программисты Xatrix Entertainment ухитрились даже включить в свой проект «хромовые» эффекты. Так что к этой стороне претензий пока нет никаких. Интересно, появятся ли они, когда игра появится на полках магазинов?

Ответственность за музыкальное сопровождение в *Kingpin: Life of Crime* лежит на все тех же личностях негритянской наружности из Cypress Hill. Справедливо решив, что рэпперская музыка является одним из самых криминально насыщенных стилей, разработчики задумали сопроводить свое творение брутальными произведениями вышеупомянутыми.



Помимо рук, ног и голов, герои преступного мира «научились» терять оружие,



шляпы и даже чемоданчики с красными кнопками.

Визуальную часть *Kingpin: Life of Crime* украшают и до-

тай команды. Тем паче, что в США большая часть преступлений творится выходцами из Африки. Политкорректность, одним словом, соблюдена.

Взглянув на информацию о *Kingpin: Life of Crime*, доступную в настоящее время широкой общественности, можно сделать вывод, что среди кровавых action'ов довольно скоро появится игра, способная занять одно из первых мест в сердцах игроков. Для этого у нее есть все шансы.



**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D-action/arcade  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Southpeak Interactive  
**РАЗРАБОТЧИК:** Gigawatt Studios  
**ОНЛАЙН:** www.gwatt.com  
**ВЫХОД:** лето 1999

# Soldier

Вячеслав НАЗАРОВ  
master@gameland.ru

Старая добная традиция создавать игры на основе популярных кинофильмов продолжается. То ли разработчики стремятся сэкономить на сценаристах, то ли сценаристы решают не утруждать себя и используют уже готовые идеи, то ли и те, и другие хотят выехать на уже существующей популярности... Бывает по разному, но спрашивается ради стоит признать, что некоторые проекты получаются просто-таки замечательными (вспомним хотя бы Blade Runner), хотя многие, к сожалению, выходят пустышками. Но давайте ближе к делу — **Soldier**, над которым трудятся сейчас в Gigawatt Studios, станет игрой, созданной по мотивам одногодичного фильма.

Последний интересен прежде всего тем, что в нем засветился Курт Рассел. В остальном — это очередной антинаучно-фантастический боевик, притом довольно заурядный. Не везет старине Курту на фантастику — его «Лобег из Лос-Анджелеса» оказался практически провальным, не получила ожидаемого успеха и новая картина. Но вернемся к «Солдату». В этом произведении, созданном на фабрике грех (интересно, в каком цехе?), действие происходит в XXI веке. Главный герой является опытным воякой, дослужившимся до звания прaporшика или чего-то подобного. Но на этом его военная карьера и закончилась. Человечеству оказались не нужны настоящие герои, т.к. начался массовый выпуск генетически улучшенных убийц-терминаторов. Соответственно, генетически неполноценные (т.е. всех нормальных человеческих воинов) отправили на незаслуженный отдых. В итоге Тодд (так зовут, если он сам не приходит, героя Рассела) оказывается на богом забытой планете. Не знаю, чем бы он там занимался, если

бы именно это небесное тело не было выбрано для испытания новых суперсолдат. И чтобы избыть комплекс неполноценности, прaporщик в отставке решает взяться за оружие и показать неразумным генетическим мутантам все преимущества живого солдата, который убивает радостно и эмоционально.

Игра **Soldier** является прямым продолжением фильма, в котором главный герой расправился со злодеями и спас всех хороших персонажей. Игроку предоставляется возможность почувствовать себя самим Тоддом или одним из его братьев (разумеется, по оружию). Эта команда будет носиться по огромной Вселенной, защищая униженных, оскорбленных, сирых и убогих (прямо «спасатели — вперед!»). **Soldier** обещает быть сверхдинамичной игрой, где все события разворачиваются в 3D-окружении, которое создано с огромным вниманием к самым мелким деталям, причем все события, по обещаниям разработчиков, будут сопровождаться великолепными спецэффектами.

В игре предполагается шесть уровней с кучей различных ландшафтов. Они, в свою очередь, являются местом для выполнения огромного количества миссий. Каждая из них требует для своего выполнения полного ухода в нирвану и сосредоточения на скорости движения пальцев, дабы вовремя и точно поражать врагов (кстати, в аркады лучше все-го играют, наверное, пианисты).

Что же касается содержания всевозможных заданий, то разработчики обещают, что оно не будет лишено разнообразия. В самом деле, чем станет заниматься старый солдат, потрепанный в сотнях сражений, когда его военные таланты вновь оказываются востребованными? Совершенно верно — всем подряд. Это и

освобождение заложников, когда придется спасать несчастных космических фермеров, знаменитых (и не очень) ученых и других положительных персонажей. Это и карательные операции по уничтожению великого множес-

тва генетических монстров и прочих несимпатичных врагов. Помимо вышеуказанных миссий, встречающихся практически в каждой игре этого жанра, будут и другие, хотя и не менее заурядные задания. Каждому Солдату-игроку необходимо научиться (если по упущению командования еще не умеет) устраивать террористические акты на вражеских заводах и других ключевых объектах. Конечно, не обойдется дело и без спасения целых планет от уничтожения ядерными взрывами и т.д. и т.п.

В **Soldier** в распоряжение игрока предоставлено на выбор несколько бойцов, о каждом из которых стоит рассказать поподробнее. Под номером первым идет Тодд. Это духовный лидер, гуру Солдат Первого Поколения. Обладает физической мощью индийского слона и красноречием птицы-говоруна. Не зря Курт Рассел играл в фильме именно его. Следующим персонажем, которого можно выбрать, является Дженн. Но не спешите радоваться, каррятчие эстонские парни, — эта милейшая особа сама сплит кого угодно. Ведь ее стихия ни что иное, как Огонь. И оружие соответствующее: огнеметы, файр-боллы, подведенные под научную основу, и еще великое множество огненных приспособлений. Следом за дамой, как истинный джентльмен, стоит Ральф. Вполне возможно, что его подпольная кличка — Мегавольт, так как специалист по электричеству он еще тот. Вооружен, соответственно, всем тем, что способно убивать при помощи электроэнергии (гаяльники, сверлильные станки и тому подобное). Спецназовец по имени Тим — четвертый в команде спасителей доброго и вечного. В порочащих связях был, но не замечен. Представляет собой большого любителя «пульсирующего» оружия, которым и пользуется направо и налево, уча злобных негодяев любить мир. Джед — очень загадочная личность, о которой

известно немногого. В своей анкете он написал: нет, нет, не имел, не был, не привлекался. Его любимый арсенал разработчики держат в секрете, надеясь поразить им самых искушенных игроков. Замыкает строй отважных

бойцов еще одна представительница прекрасного пола — Джэнис. Очень милая барышня, специализирующаяся на всевозможных ракетах.

Но это только личные пристрастия каждого из положительных героев. Вообще же, в игре встретится множество видов различного ручного оружия, доступного всем. Среди них четыре типа плазменных ружей и пушек, три огнемета, три модификации ракетниц, три совершенно особенных пулемета и еще некоторое количество приспособлений для уничтожения врагов, о которых разработчики пока кокетливо умалчивают.

На пути к победе все эти средства должны пригодиться. Ведь в **Soldier** предстоит пробираться сквозь поля, заставленные сторожевыми башнями, закапанными по башню танками, бункерами и другими сооружениями, при помощи

которых наивные негодяи хотят защищаться от игроков. Помимо этого бойцов будут встречать толпы пехоты, бронедивизии, летающие роботы и очень много прочих приспособлений — найдется, на ком испытать все свое оружие.

В общем, перед нами образец очень неплохо проработанной аркады, в которой учтено множество моментов, необходимых для того, чтобы игра стала успешной. Более чем симпатичная графика, большой выбор оружия и врагов, даже сюжет, заимствованный из фантастического боевика (к сожалению, очень средненько). Пока все выглядит довольно многообещающе. Хотелось бы лишь, чтобы игра оказалась интереснее фильма, на основе которого создается. И тогда все будет хорошо.

СИ



# Slave Zero

Максим ЗАЯЦ  
maxim@gameland.ru

**S**lave Zero — проект компании Accolade, призванный совместить в себе казалось бы вовсе несовместимые элементы — быстроту и напряженность 3D-shooter'a, спокойную, уверенную в себе мощь робосимулятора и акробатические трюки и перемещения в стиле Tomb Raider. Представьте себе что-то вроде героя MDK, внезапно подросшего раза зяб в три, одевшегося в непробиваемую броню и волею судьбы заброшенного в фантастический город нашего далекого будущего. Город, затерявшийся среди бесчисленных теней ночи, супермегаполис S1-9. Чернеющие громады небоскребов, вздывающихся на много миль над землей, сияющие огни рекламы, многокилометровые пробки на улицах — безумный мир, подчинить который своей воле пытается диктатор Sovereign Khan. Для этой цели он строит целую армию универсальных роботов серии «Slave», и, как только ее создание будет закончено, город окажется в его полной и безраздельной власти. Но, конечно же, есть и недовольные таким положением вещей. Повстанцы довольно быстро уяснили, что с роботами серии «Slave» может сражаться только такой же, как они, робот... и сперли с одного из заводов экспериментальный экземпляр.

Так появился наш герой — многогонная бронированная машина, способная с одинаковой легкостью, ухватив с неба некстати подвернувшийся вертолет, запустить им в ближайшую витрину, и, подобно Ларочке Крофт, совершая головоломные акробатические трюки. Его основное оружие (а всего в игре его будет 13 видов: огнестрельное, энергетическое, всякие там пулеметы да ракет-лаунчеры) способно с одного залпа в ключья разнести средних размеров автомобиль — хороший способ борьбы с пробками



на дорогах — и, вместе с тем, он весьма уязвим.

Всего в игре 13 миссий, протекающих в разных участках S1-9 — Нижний Город, система канализации, Средний Город, военная крепость, Верхний Город и, наконец, готический дворец самого SovKhan'a. Ваша задача — захватить на городских складах и фабриках компоненты, необходимые для того, чтобы построить собственную армию роботов «Slave»

и победить с ее помощью жестокого диктатора. **Slave Zero** — это в первую очередь 3D-shooter с видом от третьего лица, но это отнюдь не означает, что все миссии в нем сводятся к банально му «убей их всех!». Вы воюете за повстанческую армию, а, значит, частенько придется сражаться в одном отряде со своими союзниками, сопровождать людей и грузы, без лишнего шума проникать на контролируемые врагом территории...

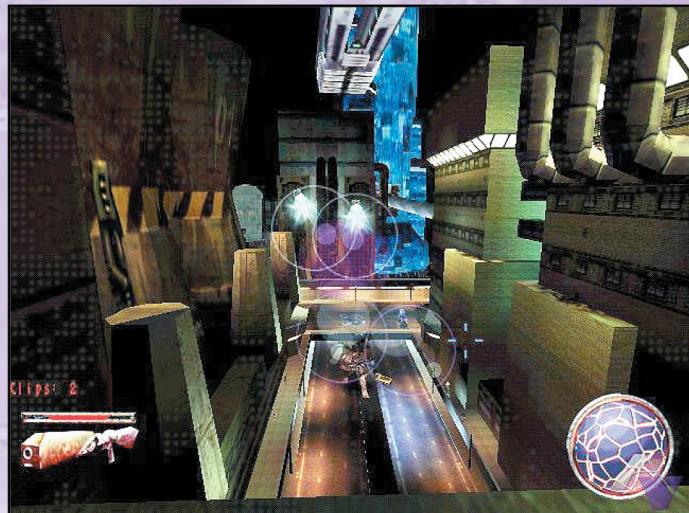
Ну и, понятное дело, никто не позволит вам разгуливать по улицам безнаказанно. В ночном небе парят боевые вертолеты, между зданиями пробираются танки и целые отряды коммандос и роботов рыщут по городу в поисках вас. И сила не всегда способна победить силу. Ваш «Slave» должен быть не просто большим роботом — если он хочет выжить в этом безумном мире, он должен стать еще и хитрым и осторожным. Порой нет необходимости нарываться на

бой с целым отрядом врагов, тратить драгоценную броню и энергию только ради того, чтобы доказать компьютеру, какой вы круты. Он и так это знает. Гораздо проще вовремя свернуть за угол, забраться на крышу или, наоборот, спрыгнуть на один уровень вниз.

Сложнее всего сражаться с боссами — их в игре всего пятеро, но зато каких! На втором месте находятся роботы — такие же, как вы, боевые машины класса «Slave» и еще целых 12 разновидностей. Ну а людишки — жалкие шесть спецподразделений — вообще не стоят вашего внимания; когда их много, они, конечно, способны причинить некоторый вред, но как же легко и приятно рвать и топтать слабую человеческую плоть металлическими конечностями...

Внешне все это похоже на внезапно оживший японский мультфильм — в команду разработчиков затесались истинные фанаты художественного стиля аниме, и есть в этой игре что-то, безусловно роднящее ее со Страной Восходящего Солнца. Сияющий огнями футуристический город, словно живое воплощение фантазии Филиппа К. Дика, причудливая архитектура, сочетающая в себе резкие, зачастую асимметричные черты с завораживающим переплетением кривых линий, детально прорисованные персонажи — игровой вид от третьего лица обязал разработчиков уделить им особое внимание.

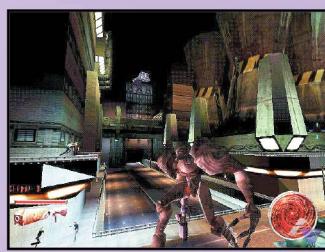
В игре использован разработанный Accolade уникальный движок, поименованный «Ecstasy» (на нем, кстати, будут сделаны даже межмиссионные сюжетные ролики). До появления финального релиза трудно судить о его достоинствах и недостатках, можно лишь повторить заявленный разработчиками список его возможностей: динамическое освещение от неограниченного числа источников, детальная скелетная анимация персонажей (это означает, что, к примеру, чья-нибудь отрубленная рука способна дергаться и скрестить пальцами по полу, в то время как тело ее бывшего владельца



продолжает жить своей загадочной жизнью), максимальная интерактивность мира (выражающаяся, в основном, в возможности его уничтожения); так, очередью из солидного орудия можно будет не только следы от пуль на стене оставить, но и саму эту стену проломить и завалить ее обломками отряд врагов, продвигающийся по соседнему коридору), и еще масса приятных моментов. Так что готовьте минимальный Pentium 200 (впрочем, необязательно именно его — игра оптимизирована и под AMD 3DNow!) и графическое железо помоющее с поддержкой Glide или Direct3D — тогда разработчики обещают заслуженные 30fps без особых тормозов.

Музыкальные темы **Slave Zero** представляют собой нечто вроде тяжелого быстрого техно, а для того чтобы в полной мере насладиться звуками жизни фантастического города, неплохо будет заслать карточку с поддержкой 3D-sound.

Как и практически любой другой 3D-action, **Slave Zero** обладает multiplayer-режимом. В первом из них вы в компании своих друзей истребляете всю вражескую живность в каком-нибудь определенном участке города, во втором — в традиционном deathmatch'e усердно стараетесь перебить друг друга. Accolade планирует осуществлять поддержку одновременно до шестнадцати игроков в игре по сети или через Интернет, а также выпускать специальные



многопользовательские карты — словом, делать все, чтобы игру не отложили пыльться на полку, когда единственная ее кампания будет пройдена до конца.

СИ



# Steel Beasts

Андрей АЛАЕВ

alf@gameland.ru

**И**гры делаются по различным причинам. Иногда — исключительно ради денег, иногда — от прилива вдохновения, бывает — просто для души. Создателями нового танкового симулятора **Steel Beasts** двигало, очевидно, желание оригинальное в наибольшей степени. Понимаете, ребят все достало. Буквально до чертиков, до рези в глазах, до... ну, неважно — это, в сущности, лирика. Ведь как выходит — в танках посидеть хочется, покомандовать, пострелять, а от любой игры вместо удовольствия сплошные разочарования. Вот так и родилась идея **Steel Beasts**. Идея, плодом которой может стать один из самых реалистичных танковых симуляторов. Симуляторов, заметим, с сильным элементом тактики.



ТАК ЧТО ЖЕ ИХ ТАК ДОСТАЛО?

Да многое. Трехмерный рендеренный пейзаж — это, конечно, очень красиво, но что толку от него, когда с точки зрения тактики все эти красоты ничего не стоят? Возможность командовать не только своей машиной тоже великолепна, но как быть, если подчиненные ваши столь тупы, что приходится большую часть игрового времени проводить в режиме карты, исправляя их ограхи. Как в таких условиях хотя бы разработать план боя, уж не говоря о том, чтобы его реализовать? Учитывая, что артиллерийские процедуры к реальным имеют отношение весьма отдаленное.

**Steel Beasts** призван решить большинство этих проблем, в основном, конечно, касающихся тактики. Разработчики явно именно ей и интересуются в первую очередь, даже странно, что они решили делать не воргейм, а симулятор. Очевидно, сыграло свою роль желание самим посидеть за рычагами «стальных зверей». Но, так или иначе, а новый, специально созданный движок позволяет применять тактику, которая реально работает в реальном же танковом бою. Графическое совершенство не является основной целью для eSim, главное — реализм. Для достижения последнего были разработаны особые системы по определению поля зрения каждого юнита, а также для обнаружения противника вообще. Ведь логично, что танк на фоне густого елового леса обнаружить многое труднее, чем на фоне чистого голубого неба? Кстати, интересная деталь про леса — каждое дерево рендерится отдельно!

К тому же были исследованы до тонкостей танки M1A1 и немецкий Leopard 2A4, которыми игрок может управлять, и тщательно смоделированы до самых последних деталей.



**Steel Beasts**  
будет со-  
стоять из от-  
дельных х  
миссий, в ко-  
торых мож-

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Танковый симулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Не объявлен  
**РАЗРАБОТЧИК:** eSim  
**ОНЛАЙН:** www.esimgames.com  
**ВЫХОД:** весна 1999

но руководить либо только своей машиной, либо целой ротой — как перескакивая из машины в машину, так и с помощью карты. Как обычно, сначала вы получите подробный брифинг и сможете спланировать свои действия (действительно спланировать — назначить конкретные маршруты, указать места артиллериических ударов, использовать все возможные тактические хитрости), а уж затем вас выбросят в район боевых действий, включающий в себя около 160 квадратных километров трехмерной земной поверхности. Правда, только 4 с половиной километра в радиусе вы сможете обозревать из своей машины — остальное скроется в дымке. Обозревать красоты пейзажа (хотя пейзажи шикарными не назовешь, зато вот модели техники сделаны отлично) можно с места стрелка, а можно и с командирского. Любители свежего воздуха и запаха кордита могут даже открыть люки и занять место у башенного пулемета.

Ландшафты легко читать, то есть все высоты и прочие формы рельефа узнаваемы с первого взгляда и позволяют быстро принимать правильные решения. Более того — не просто правильные, то есть ведущие к победе, но такие, которые в настоящем бою тоже выигрышные. Для командования подчиненными, буде таковые случаться, есть еще и обычная двухмерная карта. О противниках ваших мощных танков неизвестно пока ничего — скорее всего, это снова будут наши, советские машины. Но, впрочем, не танками единими жива современная война — в планах и артиллерия, и пехота, и минные поля. Большое значение будут иметь разного рода инженерные сооружения.

Особое внимание уделено искусенному интеллекту, причем, как вражеских сил, так и союзников. В бою даже без вашего непосредственного контроля они будут способны прини-



мать нормальные, т.е. вполне осмысленные и своевременные решения. Для того чтобы повысить интерес играющих к повторному прохождению игры, в **Steel Beasts** встроен мощный редактор сценариев, позволяющий моделировать бои различной степени сложности. Можно создавать дуэли «танк на танк», а можно — комплексные сценарии с прорывом линии фронта, в результате которого на поле боя выстроятся десятки разбитых машин. Конечно, Курской Дуги таким образом получится не может, но ведь это тактический симулятор.

Вот такие вот проекты иной раз рождаются просто от скуки. Мне кажется, что **SB** — очень любопытная игра, довольно пристойная с технической точки зрения и привлекательная самим игровым процессом. Единственный серьезный недостаток на настоящий момент — отсутствие взаимодействия с авиацией, что в современном бою выглядит как-то нереально. Но ведь и его можно добавить!

Выход состоится скоро, тогда-то мы и узнаем, действительно ли **Steel Beasts** способна быть на голову выше прочих танковых симуляторов.

СИ

# КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

Quake-2, DELTA FORCE  
SIN, UNREAL  
Motoracer-2  
Blood 2, SHOGO  
NeedForSpeed III  
CARMAGEDDON II  
WarCraft II, StarCraft  
и многое другое

Эти Игры ВАМ знакомы? Все уровни пройдены?  
Электронный соперник Вас уже не устраивает?  
Тогда скорее к нам! Достойные соперники  
встретят Вас. Для этого есть все  
необходимые условия! Большая 100 М/bit Сеть  
для выяснения отношений, мощные компьютеры,  
ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия!

## КРУГЛЫЕ СУТКИ

30 КОМПЬЮТЕРОВ  
в сети (100M/bit)  
от PII-300/32/15"  
до PII-450/64/voodoo2 8Mb/17"

СКОЛЬКО 16р. За 1 час днем  
ЭТО СТОИТ? 70р. За ночь (00.00-08.00)

ТЕЛ.: 265 · 6762

Нижняя Красносельская д. 32/29



# Dragon Flight

Андрей АЛАЕВ

alt@gameland.ru

Нельзя снять фильм по книге так, чтобы вышло не хуже. Просто по определению невозможно — иная интерпретация, другие люди, другой вид искусства. Даже в самом наилучшем случае выходит хоть и хорошее, но все же другое произведение.

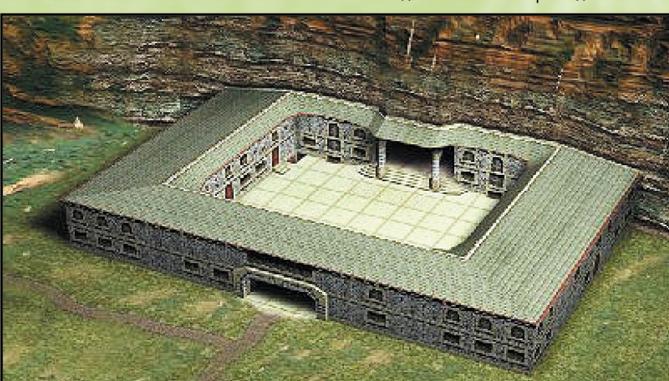
Так же и с играми. Ну нельзя сделать хорошую игру в точности по книге. Слава Богу, это понятно всем разработчикам. И максимум, на что они решаются — это на произведения «по мотивам», которые с первоисточником роднят разве что общий игровой мир.

Более всего для таких манипуляций подходит жанр «Фэнтези» — чуть ни к каждой книге есть подробнейшая карта, не менее подробно описаны всякие мелочи, население, культура и тому подобное. Иной раз детали мира могут даже заслонить собой само повествование, отодвинуть его на второй план.

Посему очень странно, что только сейчас создатели игр добрались до одного из шедевров современной фэнтези — цикла романов Энн Маккефри о Перне.

## МИР ДРАКОНОВ

Произведения Энн — далеко не стандартная фэнтези. В ней немало элементов, более подобающих science fiction. Планета Перн, скажем, — третья в системе Ракбета, вполне реально существующей Альфы Стрельца. Некогда была колонизирована землянами, но, как обычно,



всю организацию. Преградой могли служить только голые скалы.

Поначалу жителям Перна и пришлось укрыться за них, уйдя в пещеры. Но затем они организовали защиту от космической угрозы. Драконы со всадниками взлетали и сбивали Нити подальше от земли. Сбивали, естественно, огнем — пернские драконы не хуже прочих могли дышать жаром, хотя для этого им приходилось пот-

реблять особый минерал. Жили рептилии вместе со своими наездниками и обслуживающим персоналом в специальных фортах — вейрах.

Для чего я все это рассказываю? **Dragonflight** будет целиком построен на реалиях мира Энн, и использовать их будет на всю катушку. Так что понять в общих чертах, что к чему, будет не лишним. Люди, делающие игру, — горячие поклонники сериала, да и сама писательница активно участвует в работе над игрой. Мы знаем, что участие Фейста

потеря связи, упадок технологии, и, вуала, — средневековое общество. К счастью, до означенного упадка колонисты успели путем долгих селекций превратить маленьких пернских ящерок в больших, хотя и не менее пернских, драконов.

Драконы весьма пригодились людям.



Дело в том, что у Перна оказался довольно опасный сосед — газовый гигант вроде нашего Юпитера. Перниты назвали его Алоей Звездой. В моменты противостояния с Алоей взлетали споры, устремляясь к Перну. В его атмосфере они превращались в Нити, а последние, при попадании на поверхность, стремительно уничтожали



**Практически единственной игрой, действительно сделанной по книге, была классическая адвентюра HitchHiker's Guide to Galaxy. Она была по-настоящему удачной и довольно адекватно отражала книгу — скорее всего потому, что ее делал сам автор (Дуглас Адамс). Среди наиболее известных игр «по мотивам» можно назвать — квесты Companions of Xanth и Callahan's Crosstime Saloon (обе от Legend Entertainment), ролевые игры Betrayal at Krondor (Dynamix) и Lord of the Rings (Interplay).**

в разработке Betrayal at Krondor дало миру суперхит. Повторится ли успех на сей раз?

## ВИРТУАЛЬНЫЙ ПERN

Итак, RPG, трехмерная и НЕпоходовая. Полным 3D нынче уже никого не удивишь. Скорее, возникнут вопросы: а как с поддержкой 3Dfx, например? Что характерно, ответа вот на данный конкретный вопрос нет. Что, в общем-то, беспокоит. Графика, как видно, неслабая, камера будет динамическая, естественно, то да се — а чем придется за все это платить? Хотя, с другой стороны, трехмерные ускорители все прочнее входят в обиход даже RPG'манов и стратегов.

Судя по всему, нам светит одногеройность. Однако нашего единственного можно будет выбрать из нескольких альтернатив. В лучшем случае (на который хочется надеяться) это может означать несколько игр в одной — сначала прошел за того, потом за этого... Соответственно, генерации не будет. Но сие не значит, что нас вовсе хотят лишить удовольствия накрутить героя и насовать в его интеллектуальный багаж кучу навыков. Напротив — таковых будет немало: развитию персонажа планируется уделить максимум внимания.

Некоторыми умениями герой будет обладать с самого начала, некоторым придется учиться — либо у наставников, либо с помощью книг, точнее, шкур — основных носителей информации на Перне. Кстати, как раз на шкурах будет размещено и огромное количество информации о мире. Те, кто не читал книг Энн, но хотят

больше знать о нем, вполне могут провести пару часов в библиотеке за чтением.

Помимо навыков персонажа будут смоделированы и навыки драконов. Разумеется, они будут летать, также заявлены телепатия и телепортация. Почему-то пропустили очень важную возможность дышать



огнем — наверно, по забывчивости, — а вот интересную способность драконов перемещаться во времени, похоже, мы вообще не увидим в действиях.

Основной упор в **Dragonflight** будет сделан на исследования огромного игрового мира, на общение с сотнями NPC — каждый вейр и прочие локации ими буквально набиты. Хотя полезность большинства из них сомнительна — как всегда, среди сонма персонажей только немногие будут иметь значение для сюжета. Диалог с ними, разумеется, будет многовариантным и результаты будет иметь не только на развитии сюжета, но и на характеристиках героя. В особенности на обаянии — грубые разговоры со всеми встречными приведут к враждебному отношению окружающих. Напротив, вежливость и тактичность повысят вашу харизму, которая в данном случае заменяет показатель репутации.

Кстати, с исследованиями связан один интересный штрих — дизайнерам пришлось отойти от оригинала, введя в мир Перна дорожные указатели. Ясное дело, что в книге их не было, — но что делать, когда бета-тестеры регулярно терялись на просторах игрового мира? Даже несмотря на наличие компаса.

Подробности, касающиеся сюжета, пока не разглашаются. Правда, проговорились про его старт, который, честно говоря, довольно стандартен — спал герой крепким сном, а тут некий гонец к нему въезжает, да прибегает. Да позови туда, не знаю куда. Вот с такого затащенного штампа и начнется погружение в Перн, которое обещают сделать постепенным.

Жаль, но про бои еще ровным счетом ничего неизвестно. Ни про какие — а ведь, помимо разборок наземных, дело ведь не обойдется без полетов на драконах и сбивания Нитей. Хочется верить, что нам обломится помимо прочего еще и драконий симулятор — первый со времен антикварного **Dragon Strike!**

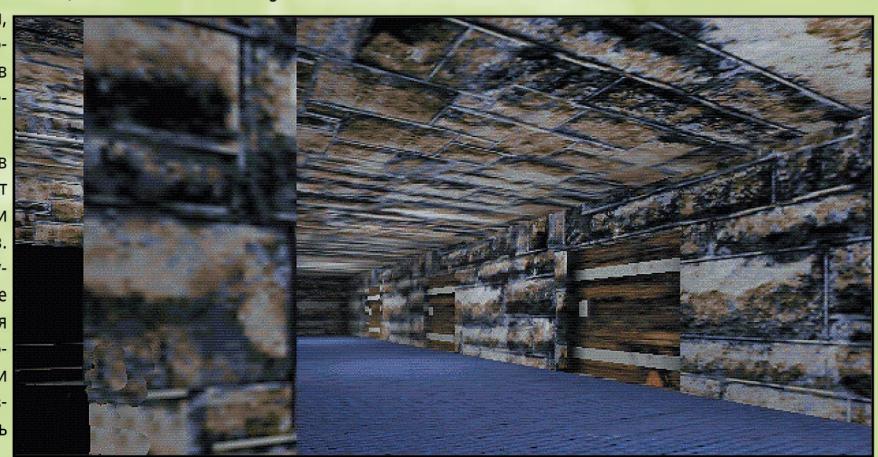
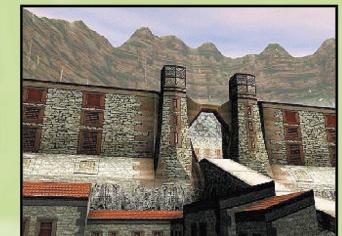
ПЛАТФОРМА:	PC, Playstation
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Grolier Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Grolier Interactive
ОНЛАЙН:	pern.grolier.co.uk
ВЫХОД:	I квартал 1999

Интересная получается вещь, доложу я вам. Книга — достойная, отчего бы по ней (ну, по ее мотивам) ни сделать не менее достойную игру? На данный момент все, что обещано — интересно, здорово, и графика вселяет в сердце нехарактерный оптимизм... Детали, опять же, любопытные — скажем, можно самому дать названия любимым местам игрового мира. Пустячок, а, знаете ли, теплеет на душе.

И еще понравилось (лично мне), что ребята не хвалятся. Как-то скромно и спокойно рассказывают о работе и задумках. А задумки, заметим, немалые — **Dragonflight** только первый шаг к созданию виртуального Перна — глобальной мета-игры, возможно, многопользовательской.

Конечно, пока не поиграешь, ясно ничего не будет (какая свежая мысль, а?). Но предварительный вердикт вынести можно. Это проект стоящий. Для фанов Маккефри он может стать фактически игрой мечты, для всех же прочих — просто запоминающимся и ярким приключением. И да не изменится отношение наше в финальном вердикте на противоположное!

СИ



В сериале *Dragonriders of Pern* (в официальном русском переводе — *Всадники Перна*) — 14 книг. В позапрошлом году отмечалась годовщина — 30 лет с того памятного дня, когда Anne McCaffrey закончила свою первую историю о мире Перна, мгновенно ставшего родным для многих любителей фэнтези.

# Asheron's Call

Николай  
ДЕРБНИК

Если зайти на официальный сайт Turbine Entertainment Software и почитать лежащее там описание *Asheron's Call*, будет совершенно не понятно, почему вот уже около года ее прочат в RPG нового поколения. «Массовая онлайновая ролевая игра, разрабатываемая для Microsoft Internet Gaming Zone, в которой вы создаете уникального персонажа и по зову древнего волшебника переноситесь в трехмерный мир, где одновременно с вами живут, действуют и взаимодействуют персонажи других игроков, которые могут применять магию, которая то, которые се, ну, и так далее...» Ничего особенно революционного — стандартный набор онлайн-магических фичей.

Если же почитать интервью с разработчиками или зайти на любой фанатский сайт, выясняется масса любопытных подробностей. Ниже я рассмотрю наиболее, на мой взгляд, интересные из них.

## ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВОК

Действие *Asheron's Call* начинается с того, что вашего героя магическим образом переносят на остров Dereth. Там когда-то обитала таинственная раса Empyrean, которая в один прекрасный день взяла и исчезла, оставив после себя множество магических порталов.

Вместе с вами на острове оказывается еще три тысячи персонажей других игроков и неизвестное число компьютерных героев. Тесно не будет, ибо остров, надо сказать, не маленький — 49 на 49 километров. Если рискнете отправиться в путешествие, чтобы пересечь его из конца в конец, имейте в виду, что вам потребуется простоять за монитором как минимум 14 часов реального времени. Ваш путь пройдет по горам с покрытыми льдом вершинами, через дремучие леса, вдоль русла рек, мимо пустыни и в обход болот. Еще есть города, поселки, джунгли, лабиринты, сокровищницы и прочие места обитания монстров, причем, все они уникальны.

В дальнейшем разработчики обещают добавлять новые территории, постепенно открывая магические порталы, оставленные прежними обитателями острова.

## ВЗГЛЯД НА НЕЧТО

Видеть трехмерный мир *Asheron's Call* можно не только от первого лица, но и со стороны — от третьего, причем управление камерой полностью передано игрокам, чтобы ни морской болезни от быстрого передвижения не возникло, ни неудобных ракурсов обзора. Поддержку ускорителей Turbine пока не планирует, поскольку «графика и без того смотрится неплохо», но со временем 3D-акселерация вполне может появиться.

Уровень детализации устанавливается пря-

мо на ходу и буквально во всем — от расстояния до клубящегося «на горизонте» тумана и до глубины цвета текстур. Вся прелесть такого подхода в том, что каждый сможет выжать максимум возможностей из своей машины и повышать качество по мере появления нового железа. Разработчики же будут стремиться к совершенству со своей, программной, стороны — то есть графика заведомо не устареет.

## УНИКАЛЬНОСТЬ НА ПОТОКЕ

Обратите внимание на скриншоты — до сих пор игровая внешность (даже в Ultima Online с ее классной системой генерации персонажа) была лишь условностью. Графика *Asheron's Call* дает возможность каждому из трех тысяч обитателей Dereth приобрести действительно уникальный облик: черты лица, цвет кожи, глаз и волос... Комбинаций только этих параметров уже больше, чем людей на планете, а ведь герой можно еще и нарядить в одежду различного покрова и расцветки, поместить на щит геральдический знак, а на плащ — эмблему гильдии. Для полной уникальности можно будет воспользоваться программой, ведущей перепись игрового населения и следящей, чтобы даже имена не повторялись.

Путь развития персонажей также индивидуален — в *Asheron's Call* нет жестких «классовых» ограничений на профессии, и каждый может заниматься тем, чем ему нравится, и тренировать именно те умения, какие считает нужным. Скиллы растут при любом успешном применении (кастование молний в стенку и охота на крыс с тупым ножиком не считаются), а, будучи невостребоваными, — постепенно забываются. Поэтому состояние и характеристики персонажа все время меняются.

Набор умений разработчики обещают постепенно пополнять (в первую очередь это относится к бытовым профессиям), вводя в игру носителей нового знания, у которых можно будет обучаться, например, гончарному ремеслу или особому приему рукопашного боя.

NPC, в традиционном RPG-шном смысле слова, практически отсутствуют — те немногочисленные герои, за кого играет компьютер, работают либо торговцами, либо особо зловредными «штучными» монстрами (стандартных монстров такое множество, что их даже героями называть не хо-

чется — так, обычная часть окружающего ландшафта). Но самыми главными NPC все равно управляют люди — операторы сервера, которые выполняют в *Asheron's Call* функцию Лорда Бритиша из Ultima Online.

## ВСЕ ДЛЯ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Вопросрасового баланса в *Asheron's Call* решен совершенно иначе, нежели в большинстве прочих фэнтезийных RPG. Нет ни эльфов, ни номов, все персонажи — люди с равными стартовыми возможностями. Зато каждый из этих людей может принадлежать к одному из трех кланов, различающихся внешне (например, по архитектуре зданий или фасону одежды), и по исповедуемым принципам.

Клан ALUVIANS состоит из самоуверенных воинов, исповедующих справедливость и подчиняющихся жестким законам. Больше всего они похожи на жителей Британских островов после Норманнского нашествия. GHARUN'NDIM, гордые жители пустынь, почитают ученость, честь и этикет. Их культура отдаленно напоминает средневековую Андалузию. И, наконец, SHO превыше всего ценят долг и самодисциплину и стараются искать красоту и изящество в любой вещи — весьма похоже на феодальный Китай.

Система кланов не просто создает антураж и придает игре индивидуальность — она определяет всю механику взаимодействия игроков. Дело в том, что каждый

клан — это длинная лестница в тысячи ступеней, в которой нижестоящие члены (вассалы) присягают на верность вышестоящим (господам). Чем больше у тебя вассалов, тем выше твой авторитет: лидеры имеют титулы Королей или Герцогов, менее значимые члены зовутся скромнее — скайрами или просто крестьянами. Впрочем, в зависимости от выбранного клана, названия титулов могут быть иными.

Но дело тут не только в авторитете. Господа получают дополнительную «экспу» всякий раз, когда их вассалы совершают какое-либо удачное действие, за которое должен быть опыт. Господин, в свою очередь, предоставляет вассалам защиту, покровительство или, например, материальную поддержку.

Таким образом новички становятся центральным игровым «ресурсом» для матерых игроков и получают фору и бонусы для развития своих героев. По мере «округления» они сами набирают себе подданных и, продвигаясь по «служебной лестнице» и занимая все более высокие посты в клане, получают возможность принимать все более важные и ответственные решения. На уровне баронов, например, уже можно устанавливать цены на товары в целом городе, а с герцогско-королевской высоты — определять внешнюю политику всего клана.

Кроме того, вне зависимости от клановой принадлежности, игроки имеют право объединяться в гильдии, образовывать тайные союзы, школы и даже религиозные движения.

Для того чтобы ролевая игра не превращалась в очередной плейер-киллерский DOOM по сети, изначально все PC сделаны взаимоубивающими. Чтобы получить лицензию на отстрел виртуальных человеков, особо кровожадные личности должны выполнить специальный квест. При этом, од-

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
<b>ЖАНР:</b>	on-line RPG
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Microsoft
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Turbine Entertainment Software
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.turbinegames.com/asherons-call
<b>ВЫХОД:</b>	середина 1999



нако, их герои сами становятся убиваемыми, но, справедливости ради, лишь для других головорезов-любителей примерно того же уровня крутизны. Наличие «лицензии на убийство» отражается на облике героя, так что каждый легко и просто сможет отличить подобных смертников от мирных граждан.

## МАГИЧЕСКАЯ ЭКОНОМИКА

Другой уникальной особенностью *Asheron's Call* является система магии.

Скастовать заклинание может любой, кто соединит в одной точке достаточную дозу собственной маны, необходимые маткомпоненты, воспроизведет необходимый жест и произнесет волшебное слово. Никаких классовых запретов и ограниченный нет. Тем не менее, чтобы колдовать эффективно, а не просто любителяствовать, магические умения потребуется развивать в такой степени, что на все остальное не останется ни сил, ни времени, ни скайл-пойнтов. Если же учсть, что неизвестные скиллы со временем убывают, то всякий много и упорно кастующий превращается в мага автоматически (точно так же, как открываящий замки становится мастером воровства, а машущий руками, ногами и мечом — хорошим воином).

Заклинаний в готовом виде не существует — их игрокам придется открывать самостоятельно, пробуя различные сочетания веществ, слов и жестов, а, обнаружив работающую комбинацию, держать ее в глубокой тайне. Дело в том, что по законам *Asheron's Call*, чем меньше народу знает рецепт данного магического действия, тем сильнее его эффект. В результате заклинания становятся предметом обмена, торговли, шпионажа и ревности, а магия — средством мощным, но крайне ненадежным, ибо сила каждого заклятия постоянно ко-



леблется в зависимости от того, насколько часто его используют, открывают, забывают и открывают вновь. А чтобы магам-исследователям не было скучно, разработчики обещают время от времени водить в мир новые заклинания и маткомпоненты.

## ВОЗМОЖНОСТИ ЗДОРОВОЙ КОНКУРЕНЦИИ

Спору нет, Turbine Entertainment включила в свой проект множество остроумных и оригинальных идей. Остается надеяться, что, соединившись друг с другом, они дадут и в самом деле невиданный магический эффект. Иначе *Asheron's Call* просто не выдержит конкуренции со старожилами вроде Meridian 59 или Ultima Online, которые уже имеют давних поклонников, а также с грядущими и ожидаемыми EverQuest и Underlight.

Кстати, первое прикладное применение ашеронской магии уже не за горами: в самом скором времени начнется бета-тестирование. Если у вас есть необходимый минимум — Windows 95/98, Internet Explorer 3.02 и выше или Netscape 4.0x, Pentium 166 с 32 Mb RAM и модем, пы крайней мере, на 28800 BPS, заходите на сайт разработчиков, там как раз идет запись всех желающих. Если что — увидимся на острове Dereth!

СИ



# Nations: Fighter Command

Александр ЧЕРНЫЙ  
holod@gameland.ru

**N**ations: Fighter command — первая серьезная работа Psygnosis в жанре «авиасимулятор WWII». Говорят, что первый блин обычно выходит комом, но вряд ли это относится к N:FC — уж очень вдумчиво подошли к проекту монстры-разработчики. Об этом говорят и базовые системные требования: P-II-400 и выше + AGP. Скромненько и со вкусом.

## КРАСОТА СПАСАЕТ МИР

Первое, чем решили убить наповал всех поклонников жанра девелоперы N:FC — это красота происходящего на экране. Готов поспорить, что таких распакровщиков и закатов вам не доводилось видеть ни в одной симуляторе. Все графические объекты выглядят потрясающе — будь то детали рельефа или техники. Игровой ландшафт создан на основе военных карт и предельно детализирован. Все мосты и дороги былых времен находятся на своих местах. В городах все здания до одного воссозданы в настоящем 3D. Береговая линия океана анимирована. Над кораблями кружаются чайки, за каждого судном остается кильватерный след. И, конечно, настоящими произведениями искусства являются самолеты. Каждый имеет аутентичный камуфляж и маркировку, у каждого предельно точно воссоздан приборная панель и обстановка кокпита. Во время посадки при касании ВПП под колесами самолета взмется пыль, при стрельбе из-под крыльев летят гильзы...

Над всей этой по-отдельности-красотой властствуют не менее красивые погодные эффекты. Уже созданы всевозможные ме-

тео штучки, начиная от ясного дня и заканчивая бешеным штормом. Естественно, моделируются динамичный солнечный свет, туман, дождь и, конечно же, облака — вроде тех, что уже были в Jane's World War II Fighters. В общем, графически все очень здорово.

## ТИЛКИ ТАМ, ГДЕ НАС НЕМА

Ладно, с графикой все. Теперь — о жизни и о любви, то есть о самолетах. Итак, индивидуально воссозданы летательные характеристики двенадцати летательных аппаратов трех наций — Германской, Американской и Британской (каждая летная модель, как принято, протестирована настоящими боевыми пилотами RAF). Если в душе вы нацист, то можете попробовать полетать на Me-163, Me-262 или FW-190. Американцам предстоит выбирать из P-38, P-47 и P-51. Англичанам придется подниматься в воздух на Hurricane, Typhoon или Spitfire. Почему Россию и наши самолеты снова не берут в счет — непонятно, ощущение такое, что в Америке до сих пор большая часть народа не знает, что СССР, по крайней мере, ТОЖЕ участвовал во второй Мировой. Хотя, на самом деле, расклад вероятно прозаичнее: США и Германия — рынки для продаж игр, а мы со своим пиарским «черным рынком» не при делах. Ясно, но все равно обидно.

Для каждой крылатой боевой машины также разработана своя, уникальная модель обсчета повреждений (до двенадцати зон повреждений на самолет). Как вы пони-

маете, по ходу боя в силу известных обстоятельств любой летательный аппарат может превратиться в энное количество независящих друг от друга обломков, каковые обладают своими собственными аэrodинамическими и физическими характеристиками и могут нанести повреждения любому другому самолету, если последний вдруг врежется в такой обломок. Кроме того, повреждения самолет может получить



от превышения максимальной нагрузки для своего типа (например, во время выхода из крутого пике) или при неудачной посадке. В целом система обсчета повреждений напоминает те, что уже существуют в Jane's world war II Fighters и Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe.

## ЗА ХОРОШУЮ КАМПАНИЮ

Чтобы не изобретать велосипед, кампанию в Nations: Fighter Command решили не делать динамическими. Разработчики поступили проще: наняли специального чело-

века, который переполнил British Public Records Office (что-то вроде Исторической Библиотеки) и откопал безумное количество информации о девяти десятках реально имевших место сражениях в воздухе. Из этих сражений было отобрано сорок пять наиболее интересных (по пятнадцать за каждую из наций), на базе которых и были с невероятной точностью, как утверждают разработчики, смоделированы миссии для игры.

Затем был создан AI — великий и могучий. Его пилоты в Nations: Fighter Command используют ту же летную модель, что и игроки, с теми же преимуществами и недостатками. Поэтому, если AI окажется достаточно умным, разница между ним и живым оппонентом будет минимальной.

Кроме всего прочего, естественно уже создан набор тренировочных миссий (по четыре на самолет, с учетом специфики каждого из них). Они содержат минимальный курс обучения: взлет, посадка, базовые маневры, обучение стрельбе. Как несложно догадаться, взлет на Me-163, например, радикально отличается от взлета на P-51, поэтому такие миссии однозначно нужны.

Над чем еще запредельно потрудились девелоперы, так это над мультиплейер-режимом. Кроме deathmatch'a и командных миссий на шестьдесят четыре человека, есть еще некая оригинальная штука — «V1 football», о которой разработчики говорят с плохо скрываемым чувством гордости. Но, так или иначе, мультиплейер потреб-

ует приличных ресурсов от модема — стабильной связи 33,600. Поэтому радоваться «V1 football» будут преимущественно счастливые обладатели локалок.

## ГОЛОСА НЕБЕС

К проблеме переговоров в воздухе разработчики подошли достойно. Они ввели поддержку двусторонней голосовой связи через микрофон в мультиплейер-режиме. В single-player режиме же по микрофону вам будет общаться не с кем, поэтому играющему предстоит выбирать команды из менюшек и слушать голоса AI. Последний, кстати, говорит одинаково хорошо по-немецки и по-английски.

Кроме голосов, в игре присутствуют еще сотни звуков. Естественно, для каждого самолета были записаны свои родные, живые и уникальные звуки работающих двигателей, подлинные выстрелы оружия и еще много чего (завывания ветра, радиопомехи, вопли умирающего пилота, etc.). Ну и, конечно, в игре есть музыка. Набренька она в духе старых американских фильмов о войне — дабы глубже погрузить нас в игровую атмосферу.

## ИТОГО

Стало быть — Nations: Fighter Command ожидается на прилавках магазинов уже в первых числах марта. Поэтому срочно апгрейдитесь — все, кто еще этого не сделал (системные требования — это та единственная мелочь, которая мне крепко не нравится в этой игре). Как уже было сказано, P-II-400, AGP...

СИ

## PC | Unknown: Quest for the Golden Dragon

# Unknown: Quest for the Golden Dragon

Имя ФАМИЛИЯ  
адрес@gameland.ru

Новый бум моды на ролевые игры продолжает набирать обороты, причем наиболее активно развивается их онлайновая разновидность. Уже реализовано множество сетевых проектов, как бесплатных, так и не очень, и, пожалуй, еще больше находится в разработке.

Среди последних наиболее многообещающим был и остается Unknown — игра, перешедшая в студию затяжного долгостроя. На сей раз разработчики клянутся выпустить свое детище в свет этой весны, но до окончательного совершенства проекту еще явно далековато.

Среди многочисленных особенностей игры стоит сразу отметить одну, довольно значимую — для погружения в мир Неизвестности подключение к Сети далеко не обязательно. Можно играть и в офлайн-режиме, хотя целесообразность этого несильно ясна. Совершенно очевидно, что приведет это в первую очередь к массовым жульничествам, перекидкам персонажей и тому подобным фокусам. Будем надеяться, что в Ross Systems позаботятся о пресечении такого рода мероприятий. Но, с дру-

гой стороны, это позволит Unknown остаться интересным и для отрезанных от Интернет людей. Что в условиях России весьма актуально.

Ну, закончим пока на этом с особенностями технического плана и перейдем к описанию игровой системы. Она уже достаточно подробно проработана, причем явно с учетом опыта MUD — текстовых онлайновых игр. С точки зрения прожженного RPG'ника возможностей игрока вышеозначенная система предоставляет массу. Во-первых, 16 рас. Причем как классических и немного уже надоевших гномов с эльфами, так и более продвинутых и редких кентавров с минотаврами.

Обещают, что отрадно, вампирам, а



также существ, к мифологии отношения не имеющих, а являющихся плодами богатой фантазии дизайнеров.

Затем классы, хоть и вписывающиеся в классическую схему «бояцы-маги-жрецы-воры», приятно радуют некоторым разнообразием. В этом аспекте чувствуется также влияние классических CRPG, в особенности Wizardry, хотя Unknown не лишен и собственных находок. В качестве примера можно привести класс «Лесник» (Woodsman), практически ни разу до того в играх не использовавшийся.

Стоит отметить и многочисленные оригинальные моменты, связанные с онлайн-

ным режимом игры. Наиболее интересным, наверное, является реальная возможность собрать партию из игроков-людей и NPC. Настоящую партию, а не простую группу персонажей, объединенной командой типа «Follow». Таким образом сможет объединяться до четырех игроков плюс компьютерные персонажи. Последних можно набрать в большом количестве, хотя и с некоторыми ограничениями: во-первых, денежными (они нанимаются, а не приглашаются), а, во-вторых, расовыми. Нет, дело не в дискриминации, просто логично предположить, что орк и эльф не очень-то хорошо уживутся в одной команде.

Жизнь в онлайновом мире в одиночку не самое легкое занятие, так что рано или поздно возникнет желание и необходимость вступить в клан или, по-местному, гильдию. Причем последние заранее сформированы — очевидно, для более ограниченного включения их в игровой мир. Среди гильдий каждый найдет себе подходящего душевным устремлениям: есть как чрезмерно злые и бесконтрольные кланы, так и поборники добра и справедливости.

Чтобы не дать игроку соскучиться, разработчики запланировали несколько сотен монстров. К сожалению, только запланировали: процесс моделирования идет очень медленно. Разумеется, оружия, предметов и заклинаний (интересно звукализированных) также будет достаточно, все эти системы уже подробно разработаны.

В Unknown предполагается внедрить множество мелких деталей, которые заметно усилят вживаемость в мире. Например, прямое общение возможно только между игроками, находящимися в одной комнате. Для передачи сообщений на большие расстояния нужно либо специальное заклинание, либо даже гонец. Прощайте, дискуссии на чат-каналах, столь же приятные, сколь и не относящиеся к игре!

Погода тоже будет оказывать заметное влияние на события. Например, даже в полночь может быть настолько густая облачность, что свет луны не сможет освещать вам путь — придется зажигать факел.

В желании как можно больше приблизить игру к реальности Ross Systems даже отказалось от отображения имен персонажей. Чтобы узнать, как зовут вошедшего в комнату клерика, нужно будет его об этом спросить, и только после разговора имя будет запомнено.

Колоссальный прогресс намечается в поведении монстров. Их по всем параметрам решили приправлять к обычным героям. То

быши в Unknown компьютерные противники получат возможность свободно блуждать по игровому пространству, набирать экспы и уровни, и, самое шокирующее, — объединяться в партии! Команды из монстров, похоже, будут иногда представлять для отдельных едва ли ни большую опасность, чем клановые враги.

С точки зрения техники планов просто огромное количество: разрешение вплоть до

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: online RPG  
ИЗДАТЕЛЬ: Ross Systems  
РАЗРАБОТЧИК: Ross Systems  
ОНЛАЙН: www.rossystem.com  
ВЫХОД: весна 1999

Рисунок Криса Норриса из Dungeons & Dragons. На заднем плане изображена одна из комнат Драконьего замка — Охотничьи покои. На переднем плане — одна из ячеек тюрьмы.

800 на 600, поддержка 3Dfx и 16-битный цвет. Судя по всему, именно трудности с графической реализацией и тормозят проект: пока все выглядят довольно мрачно и невзрачно.

Однако в играх такого рода определяющее значение имеет игровой мир, не так ли? А вот с ним-то как раз все в порядке. Он все-таки на 25% меньше эталонной уже вселенной Ultima Online, да к тому же еще и предполагает расширение. От города к городу, от монастыря к хутору, обрастая тавернами и ратушами, замками и дорогами. Передвигаться по этим самым дорогам проще всего пешком, но, помимо этого, запланированы лошади, повозки, лодки и полеты — очевидно, на драконах или гигантских орлах.

Потенциал проекта очень высок. И система в целом, и всевозможные мелкие детали говорят о тщательном подходе к разработке. Может, даже слишком тщательном: долгострой-то нап лицо, и это при явно больших амбициях Ross Systems. А ведь они деньги за игровое время брать не собираются. Предполагается, что мир Unknown будет неким аналогом Battle.net. Но то, что с легкостью вышло у Blizzard, будет ли по силу столь малочисленной команде?

СИ

# Confirmed Kill

Александр ЧЕРНЫЙ  
holod@gameland.ru

Сеню этого года нас ожидает очередной симулятор WWII под названием **Confirmed Kill** от компании Eidos. Видно, не Ларой единой живут разработчики, ибо вышеизложенный проект будет масштабным по самое «не хочу». Казалось бы, чем можно заинтересовать тысячи поклонников жанра авиасимуляторов по всему миру после выхода таких монстров, как EAW, WWIIFighters, MSCFS? Вот и я пока ответить затрудняюсь, однако ребята из Eidos, похоже, знают.

За основу игры был взят сильно усовершенствованный движок от симулятора вертолета

Team Apache, из которого разработчики умудрились выжать все соки. Судите сами: на процессоре P2-233 (который с недавних пор перестал быть роскошью, превратившись в средство передвижения) с первым Voodoo движком умудряется выдавать пятьдесят и выше кадров в секунду. По секрету скажу, что с графическими ускорителями второго поколения результаты поднимаются до 90-100 кадров в секунду. И это — алфа-версия! А что мы увидим после оптимизации движка, знают, наверное, лишь в Eidos.

Еще два слова о графических примочек. Напри-

мер, радует то, как авторы подошли к проблеме использования облаков в воздушном бою для получения превосходства над противником. В **CK** всего один уровень облачности — на высоте всего десять тысяч футов, что со стороны кажется упрощением. Но на самом деле облака в **CK** — это тонкая грань между возможной жизнью и доступной смертью. Padlock в облаках не работает — это означает, что если противник ушел в облачность, то фиг его там теперь найдешь. Считай, упустил.

Но Бог с ней, с графикой! Что меня

действительно поразило в

**Confirmed Kill** — так это скромный такой список самолетов. Подумать только, все это влезло на один компакт... Так вот: Англию и США представляют Spitfire Mk V, Beaufighter-6, Hurricane, F4F Wildcat, F4U Corsair, F6F Hellcat, P38 Lightning, P40 Warhawk, P51 Mustang, SBD-02, SBD-03, TBD Devastator и старичок C-47.

Мало того: возможно, к выходу игры союзники получат еще и P51H, P47N Thunderbolt, Spitfire MK.XVI и TBM Avenger. Японию представляют: неповторимый A6M5 Zero, D3a Val, B5n Kate. За ненавистную же фашистскую Германию можно будет полетать на: Bf-109E, Bf-109G, FW-190A, Ju87B Stuka, Ju87G Stuka, Ju-88A-4, BF-110C, BF-110G, Hs-129B (возможно, в «экстремальной» модификации с противотанковой пушкой). Теперь всем крутиТЬ фонари-

ки полчаса: в **Confirmed Kill** есть русские самолеты! Благо, хоть в Eidos знают, что есть на свете такая Богом забытая страна — Россия. Ну так вот, наши железные и деревянные птицы — Ла-7 и Ла-5fn, Як-3, Ил-2m3. Вполне пристойный список! И за державу приятно. Интересно заметить, что Eidos собирается еще и начать выкладывать новые самолеты для свободного скачивания в Интернете.

Каждый самолет описан приблизительно 450-ю (!) различными параметрами, отвечающими за все на свете: начиная от ТТХ и размеров и заканчивая моделью нанесения повреждений и моделью поведения систем вооружения. К проблеме вооружения авторы вообще подошли очень серьезно. Например, такой вот приятный аспект: перед вылетом вы сможете выбрать, какими патронами или снарядами зарядить пулеметы и пушки: трассирующими, бронебойными или зажигательными. Этого нет ни в MSCFS, ни в WWIIFighters.

Кроме самолетов, в игре еще куча объектов. Ведь война идет не только в воздухе, но и на земле! Вне зависимости от того, что происходит с вами и вашим самолетом, наземные армии сражаются между собой, используя собственную тактику и имея собственные боевые задачи. Всего в игре создано около 250 наземных статических объектов и моделей боевой техники — от танков до джипов.

Серьезный акцент в концепции **Confirmed Kill** делается на модные ныне мультиплейер-сражения через Интернет. Для этой цели Eidos написали несколько специальных сетевых сценариев: Битва над Мидиум, Битва за Англию

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Eidos Interactive
ОНЛАЙН:	www.eidos.com
ВЫХОД:	осень 1999



и... Курская Битва (вот за что большое душевное спасибо). В каждом сценарии будет по шесть-семь различных типов миссий. Базовыми, естественно, окажутся задания по защите собственных аэродромов (то есть защищать придется не только летное поле, но и жизненно важные склады вооружения, ангары, контрольные центры) и по атакам на вражеские.

В далеком будущем Eidos собирается установить по собственному серверу для каждого онлайн-сценария, а в обозримом — пользоваться ресурсами Totally Entertainment Network (TEN). Игра по TEN, как несложно догадаться, не бесплатная — такая радость стоит около 20\$ в месяц, и россиянам со средними доходами вряд ли светит. Однако есть слабая надежда, что Eidos'овские серверы будут бесплатны.

Вот такой он — проект **Confirmed Kill**. Хотется верить, что после Joint Strike Fighter, который получился весьма толковым, Eidos сможет создать что-то не менее красивое и достойное. Но мы сможем узнать о том, что получится, только осенью этого года — именно тогда игра появится на полках магазинов.

СИ



# Defcon

Максим ЗАЙЦ  
maxim@gameland.ru

Я частенько вспоминаю ушедшую эпоху компьютерных игр. Да-да, я не оговорил-ся, именно — эпоху. На дворе начало девяностых, на письменном столе обосновалась заслуженная «двухка», и покупка 386-го процессора кажется делом еще таким далеким... Игры занимали одну-две диски, 256 цветов и практически все свободное время; в голове Билли Гейтса еще не созрел коварный план покорения всей вселенной лютыми «форточками», о графических ускорителях никто и слыхом не слыхивал, а компакт-диски используются исключительно для музыки. Счастливая пора. Солнце тогда светило ярче, небо было голубее, а игры признавались хитами и шедеврами только за счет своей интересности, и никак иначе.

Впрочем, я немного отвлекся. Итак, **Defcon**. В нашем сумасшедшем, меняющемся мире разработчики игры выделили 140 стран и сохранили всеобъемлющую статистику об их уровне развития, внутренней и внешней политике, экономическом и военном положении — все данные до 1997 года. Ну а теперь представьте себе, что время в этот момент остановилось на миг, и история начала переписываться по-новому, уже с вашим участием. Да-да, вам пред-

лагается стать во главе любого из этих государств и... жить. Можно поддерживать мир во всем мире, торговаться, копить деньги и обороны от агрессивных соседей, а можно наоборот — создать военную империю, захватить пятьдесят стран и попытаться — чём черт не шутит — подчинить себе весь мир. Все в ваших руках. Игра, насколько это возможно, имитирует реальную жизнь: вы управляете армии и полицией, секретной службой и финансами, ведете переговоры и заключаете сделки, развиваете науку и разоблачаете заговоры, наконец, создаете и разрываете союзы с другими странами. Здесь есть даже нечто вроде Международного Баллотного Фонда, способного одолжить денег, когда их не хватает и (в отличие от реальной жизни) создать проблемы не-состоциальному должнику.

Как и в настоящем мире, в **Defcon** есть победители и проигравшие. Поработанные страны не становятся вашими в прямом смысле этого слова — вы можете распоряжаться их интеллектуальными и природными ресурсами, строить что-нибудь на захваченной территории; у них будет очень невысокий прирост населения и они будут прилагать все усилия, чтобы вновь стать свободными.

И тут мы подходим к тому, ради чего все это, собственно, и затевалось — к войне. Дипломатические переговоры и добрососедские отношения — это, конечно, хорошо, но когда у политиков кончаются аргументы в споре, вместо них начинают говорить пушки. В отличие от новой игры, бои в **Defcon** будут протекать в реальном времени. Хотя нет, не совсем так. Просто в самом начале сражения вы нажимаете кнопочку <Пауза>, отдаете приказы юнитам

и намечаете маршруты их перемещения, затем вновь возвращаетесь в игру и смотрите, что из всего этого получилось. Что-то пошло не так, как надо, и необходимо срочно изменить стратегию? Никаких проблем: снова <Пауза>, приказы юнитам — и опять в бой.

Приятнее всего разнообразие оружия, которое может иметь в своем arsenale любая страна. Список ограничен лишь человеческой фантазией. Но — совсем как в реальной жизни — не



может какая-нибудь Западная Чамапиндица так вот просто завести у себя атомную бомбу. Для этого нужно соответствующий уровень промышленности иметь, специальный исследовательский центр строить — а он денег стоит, и немаленьких, а покупать у соседей еще дороже обойдется.. Зато развитым странам благовать, можно займеть все, чего только душа пожелает, вплоть до боевых спутников на орбите, несущих на себе лазеры и боеголовки с ядерной начинкой, или, к примеру, нервно-паралитическим газом (правда, немотивированное применение всего этого добра вызовет

резкое осуждение всего мирового сообщества и незамедлительно скажется на ваших дипломатических отношениях).

Что до обычных юнитов, то при их создании можно «заказывать» определенный уровень тренированности. Более продвинутые боевые единицы стоят дороже и делаются дольше, зато и дурят на совесть. Второй основной параметр — мораль юнитов — тоже может изменяться и самым серьезным образом влиять на игровой процесс. Так, войска с низким моральным уровнем могут неразумно вести себя в бою, не всегда следовать вашим приказам, а при встрече с превосходящими силами противника просто взять и отступить. Впрочем, высокий уровень тренированности бойца зачастую вполне компенсирует его низкую мораль. Что еще? Ах да, некоторые юниты имеют специальные возможности — например, невидимость.

140 стран — и никакого мультиплейера, только вы один на один с компьютером. Утешением может послужить лишь AI, традиционно обзванный «сильным и самоубиющимся». Компьютерный интеллект в игре базируется на решении поставленной перед ним задачи, исходя из анализа всей мировой ситуации в целом. Разумность принятого решения целиком и полностью зависит от уровня развития той или иной страны, причем если шаги наиболее продвинутых государств просчитываются на несколько ходов вперед, слаборазвитые страны действуют более импульсивно — и зачастую ошибочно. Однако при этом они учатся и на своих и на чужих ошибках, и одна и та же победоносная стратегия никогда не принесет вам одинакового успеха дважды.



Да, чуть не забыл. К чему, спросите вы, было такое ностальгическое вступление? Все очень просто: Defcon занимает 15Мб места на диске (5Мб в ZIP-архиве). Для тех, кто не понял с первого раза, повторю: ПЯТНАДЦАТЬ МЕГАБАЙТ. Распространяется этот архивчик исключительно через интернетовский сайт свободно для всех желающих — это позволяет разработчикам значительно сэкономить на печати тиража дисков, боксов и мануалов, а также избежать магазинной накрутки. Но все равно, для того чтобы нормально поиграть в Defcon, придется заплатить разработчикам денежку и получить по e-mail персональный регистрационный код. Игра использует 256 цветов и разрешение 640x480. Мало? Ну не было у Anonymes Informatique ни времени, ни денег для того, чтобы навесить, как это сейчас полагается, 5CD видео, графики и звука на 15Мб сuti. Поэтому получайте суть в самом что ни на есть обнаженном виде. Игра ради игры, как в старые добрые времена. Вот только интересно, удастся ли Defcon'у возврить в душу то чувство, которое заставляло просиживать ночи напролет очередной игрушкой ровно одну компьютерную эпоху назад?

СИ



# Wheel of Time

Максим ЗАЙЦ

maxim@gameland.ru

**М**едленно поворачивается Колесо Времени, и бесконечная череда эпох приходит из ниоткуда и уходит в никуда. Нам остается только память о них, память, которая становится легендой. Со временем легенда расплывается, теряет свои очертания, и превращается в миф. Но и миф этот оказывается давно забытым, когда эпоха, подарила ему жизнь, возвращается в наш мир с новым обличием Колеса...» Так начинается первая из серии книг под названием **Wheel of Time**. Если вы читали хотя бы одну из них, то



мир, и что самое приятное, — с тысячами поклонников в придачу. И одновременно преисполнилась нешуточной ответственностью перед всем человечеством, ведь фанаты — штука тонкая, обидеть их — раз плюнуть. Перепутал ненароком какого-нибудь орка с гоблином — и получай шквал негодующих писем на десятке форумов. Но у разработчиков есть определенная подстраховка: сам автор побежал отредактировать финальный вариант игрового сюжета.

Конечно, не стоило и пытаться построить игру

на всей серии книг целиком, человеческой жизни не хватило бы на создание подобного шедевра. Вот и пришлось взять один героический и строго достоверный эпизод, некогда имевший место быть в мире Джордана...

...Единожды Темный был повержен и заточен в крепости Shayol Ghul. Ключи от его темницы на долгие тысячелетия исчезли из мира людей. Но годы, как бы много их было, — еще не есть вечность. Вечна лишь Смерть, да и та порой отступает перед теми, кто истово служит Злу. Как бы то ни было, теперь лишь четверым даровано знание, как освободить пленика или же как навсегда захлопнуть двери его темницы. У каждого из них свои планы, но пока судьба мира покоятся в руках тюремщика Темного, любой из них пойдет на все, чтобы обрести свой ключ...

Итак, RPG, а, значит, основное внимание будет уделяться персонажам. Как уже ясно из сюжета, их четверо, каждый со своим набором улучшаемых характеристик и навыков, а самое главное — со своими собственными целями. Aes Sedai — адепт Единой магии внутренних земель и Whitedoak — командующий Детьми Света, — это, как можно догадаться, личности во всех смыслах положительные, желающие Темному скорейшей и, по возможности, мучительной кончины. Ну, а чтобы не скучно им было жить на этом свете, имеются также Forsaken и Hound. Первый — едва ли не самый сильный маг в мире и ближайший друг Темного (если можно сказать, что у него вообще есть друзья), а второй — личность, окутанная завесой тайн, но тоже крайне неприятная. И что интересно: в зависимости от выбранного вами героя противниками становятся три остальных главных персонажа, которые не ждут смирихонько нового игрока в основном меню, а бродят по миру в поисках своих ключей и при случае не упускают возможность избавиться от вас.

Ну и вдобавок к основным персонажам — масса NPC. Опять же, только от того, какого героя вы выбрали, будет зависеть, кинется та или иная тварь от избытка чувств к вам на шею или же попытается непременно скушать/убить/разорвать в клочья. Много их будет, зверей безобразных, но хоть какая-то информация имеется всего лишь по трем расам:

— **Тролли** были созданы во время Войны Теней против

Сил Света за 3000 лет до описываемых событий. И вот ничуть не постаревшие твари, огромные, злобные до крайности, сочетающие в себе черты людей и животных, всегда готовы убивать просто ради собственного удовольствия. Тролли хитры, лживы, вероломны, и доверять им может лишь тот, кого они боятся.

— **Мирдравы** — отпрыски троллей. Внешне они похожи на людей, если только можно представить себе человека без глаз, который, тем не менее, превосходно видит и днем и ночью. Их магическая сила проистекает от Темного, они способны парализовывать страхом и растворяться в тенях. Мирдравлов еще называют Полуподземными, Безглазыми или Людьми-Тенями.

— **Ассасины**. О них известно только одно —

внутренних земель, базирующаяся на так называемых Ter'angreal. Что это такое? «Магический инструмент», позволяющий складывать на склонную руку какое-нибудь заклинание. А если их (Ter'angrealов то есть) окажется у кого-нибудь много, то получится самый натуральный мат с дипломом государственного образца. Все эти волшебные инструменты, по виду не похожи ни на что живое и знакомое, будут подразделяться на классы, такие, как Защита, Нападение, Ловушка, Разум и еще куча других, и всего заклинаний в игре окажется никак не меньше 50. Одна досада — большинство Ter'angreal имеет ограниченное число «зарядов», и абсолютно неизвестно, можно ли будет их где-нибудь перезаряжать.

Впрочем, сюжет и магия явно недостаточно для того, чтобы обеспечить игре стопроцентный успех. Нужна какая-то изюминка, желательно всем уже давно известная и знаменитая. И на роль изюминки был торжественно приглашен игровой движок от компании Epic MegaGames. Решение об использовании в игре unreal'овского движка (конечно же, дополненного и модифицированного) было встречено легкой паникой в рядах фанатов **Wheel of Time**. В очередной раз посыпалась опасения относительно грядущего 3D-шутера, беззастенчиво воспользовавшегося сюжетом любимой книги и их, фанатов, доверием. Но сомневающихся утешили поразительно быстро. В своем выступлении (кратком, страницы на две текста) лидер проекта Glen Dahlgren

просто, как дважды два, доказал, что имя Джордана для них свято, а от unreal'овского движка всем будет только лучше. Судите сами: движущаяся вода, зеркальные поверхности, поддержка двухсторонних полигонов, тени, грамотно ложащиеся на предметы обстановки, небо, смоделированное из двух отстоящих друг от друга планов и оттого кажущееся вполне реальным, не говоря уже о динамическом освещении, световых эффектах, мягкой анимации персонажей (за счет солидного числа полигонов) и еще массе красивых и полезных примочек — и все это в 24-битном цвете. Фанаты покачали головами и сдались.

Вообще, после игрового процесса графика является наиболее важным элементом **Wheel of Time**. Ведь невозможно достойно воспроизвести волшебный мир, созданный фантазией Роберта Джордана, не засадив за эту работу команду по-настоящему талантливых художников. Таких, например, как в Legend Entertainment. Однако руководителю проекта (который по совместительству еще и главный дизайнер) и этого показалось мало — он привлек к нескольким специалистам со стороны и заявил, что созданием уровней должны заниматься люди, отработавшие свое в роли архитекторов, а уж раскрашивать получившиеся стены можно позволить только фэнтези-художникам. На том и порешили. Архитекторы трудятся над скучными красочными крашами зданий, не забывая при этом про реалистичность и математический расчет, а команда художников занимается неизвестным убранством внутренних

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Legend Entertainment
ОНЛАЙН:	www.wheelfftime.com/
ВЫХОД:	I квартал 1999

Что из всего этого получается, вы можете узнать уже сейчас. Для свободного скачивания с официального сайта игры ([www.wheelfftime.com/](http://www.wheelfftime.com/)) доступны две композиции (зарегистрированные wav-файлы весом приблизительно по 2Мб каждый). А для владеющих скончанными модемами поклонников Real Audio — еще один адрес: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/8913/wot.html>. Помимо, получилось просто здорово!

интерьеров и, конечно же, персонажами. Что из этого получается? Взгляните на скриншоты, они расскажут об этом лучше любых слов.

За создание музыки к **Wheel of Time** также взялись весьма и весьма серьезно. Не совсем обычный стиль игры подразумевает и нетрадиционное звуковое сопровождение. А именно: в основу саундтрека легла смесь средневековых кельтских мелодий со вполне современным роком. Для работы над звуком в игре были приглашены сразу два музыканта. Robert Berry — ветеран рок-сцены, отыгравший в свое время с такими знаменитостями, как ELP, GTR и Эмми Хагар; и Lief Sorbye — лидер группы Tempest, репертуар которой составляет исключительно кельтская музыка. Оба они уже работали вместе (Robert Berry принял участие в записи двух альбомов Tempest в роли клавишника), но с таким проектом сталкиваются впервые. Однако музыканты вполне



довольны жизнью, и результат их совместной работы превосходит все ожидания.

Как это ни печально, игра будет несколько отличаться от классического RPG, периодически склоняя чашу весов в сторону action. Делается это, прежде всего, в угоду прелестному multiplayer, без которого среднестатистический разработчик компьютерных игр, и уж тем более Legend Entertainment, просто не мыслит себе существование их будущей игры. «Ведь если в игру нельзя поиграть со своими товарищами, ее пройдут один раз, а потом просто забудут!» У-уф, вот она смерть RPG и всего остального вместе взятых... Но Legend Entertainment дала честное пионерское не увлекаться, второго Unreal'a не делать и вообще помнить, что создается в первую очередь РОЛЕВАЯ игра, а уже потом все остальное.

Перечитываю этот материал и убеждаюсь, что игра в моем описании получилась какой-то слишком уж идеальной, практически без недостатков. Но, как любят выражаться вечный оптимист Карлсон: «Спокойствие, только спокойствие!» Будут и недостатки, будут вместе с релизом (а вы покажите мне игру, в которой бы их не было). Релиз, кстати, уже не за горами — до конца первого квартала, если я не ошибаюсь, осталось всего два месяца. Быть может, разработчики за это время сподобятся представить на суд общественности давно обещанную демку. Что до прогноза на будущее... Книги Роберта Джордана — штука в самом деле интересная, откровенно плохой игры у Legend Entertainment не может быть в принципе, а **Wheel of Time** суждено стать одним из первых НЕ-3D-ШУТЕРОВ, созданных на базе unreal'овского движка. Что приятно.

наверняка помните и глубокий интересный сюжет с множеством разветвлений и неожиданных поворотов, и довольно ярких персонажей... Впрочем, если не читали, беда невелика. Автор этой эпической саги — Роберт Джордан — относится к числу тех педантов,

Компания Legend Entertainment не так давно была приобретена корпорацией GT Interactive, одной из крупнейших в игровой индустрии. Таким образом, разработчики **Wheel of Time** стали уже седьмой по счету командой (наряду с Humongous, Oddworld Inhabitants и другими), оказавшейся «под крылом» знаменитого паблишера. Будем надеяться, что это никак не скажется на высочайшем уровне игр от Legend Entertainment.

которые каждое свое творение снабжают детальнейшим (а оттого и весьма объемным) гlosсарием, подробным, вплоть до генеалогии героев, описанием придуманного мира и даже картами. Ох, как же любят все это фанаты (которых, к слову сказать, у Джордана мас-са). Просто удивительно, что никто до сих пор не брался за создание компьютерной игры на основе столь популярного произведения, и уж поистине чудом стало то, что компания, взвалившая-таки себе на плечи эту работу, — одна из немногих действительно способных довесит ее до достойного завершения.

Eric the Unready, Companion of Xanth, League of Hoboken, а также Callahan's Crosstime Saloon и многие другие игры среди истинных поклонников жанра квестов в представлении не нуждаются. Все их объединяет поистине легендарное имя — Legend Entertainment — именно так называется команда разработчиков, благодаря которой эти шедевры увидели свет. Сейчас же, забросив все дела, они с головой ушли в новый проект. Проект ролевой игры под названием **Wheel of Time**.

Собственно говоря, решив создать RPG на основе книг Роберта Джордана, Legend Entertainment сконцентрировала массу сил, средств и времени, получив в свое распоряжение даже не сюжет, а целый детально проработанный



демонстрация

Как это ни печально, игра будет несколько отличаться от классического RPG, периодически склоняя чашу весов в сторону action. Делается это, прежде всего, в угоду прелестному multiplayer, без которого среднестатистический разработчик компьютерных игр, и уж тем более Legend Entertainment, просто не мыслит себе существование их будущей игры. «Ведь если в игру нельзя поиграть со своими товарищами, ее пройдут один раз, а потом просто забудут!» У-уф, вот она смерть RPG и всего остального вместе взятых... Но Legend Entertainment дала честное пионерское не увлекаться, второго Unreal'a не делать и вообще помнить, что создается в первую очередь РОЛЕВАЯ игра, а уже потом все остальное.

Перечитываю этот материал и убеждаюсь, что игра в моем описании получилась какой-то слишком уж идеальной, практически без недостатков. Но, как любят выражаться вечный оптимист Карлсон: «Спокойствие, только спокойствие!» Будут и недостатки, будут вместе с релизом (а вы покажите мне игру, в которой бы их не было). Релиз, кстати, уже не за горами — до конца первого квартала, если я не ошибаюсь, осталось всего два месяца. Быть может, разработчики за это время сподобятся представить на суд общественности давно обещанную демку. Что до прогноза на будущее... Книги Роберта Джордана — штука в самом деле интересная, откровенно плохой игры у Legend Entertainment не может быть в принципе, а **Wheel of Time** суждено стать одним из первых НЕ-3D-ШУТЕРОВ, созданных на базе unreal'овского движка. Что приятно.

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Economic strategy  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Hasbro Interactive/Micropose  
**РАЗРАБОТЧИК:** Chris Sawyer  
**ОНЛАЙН:** www.rollercoaster tycoon.com  
**ВЫХОД:** весна 1999

# RollerCoaster Tycoon

Петр ДАВЫДОВ  
 pdavidov@gameland.ru

Бескрайних Тусооп'ов в истории компьютерных игр было четыре. Railroad Tycoon, Transport Tycoon, Pizza Tycoon и DinoPark Tycoon. Первые три, как известно, имеют самое непосредственное отношение к компании Micropose, которая в скором времени совместно с Hasbro Interactive собирается выпустить очередной Tycoon — на этот раз RollerCoaster. Продолжит ли он лучшие традиции незабвенных шедевров игровой индустрии? Или растворится в собственной вторичности? Попробуем разобраться, тем более, что повод представился самый подходящий — не так давно на просторах Интернета появилась демо-версия вышеозначенной игры.

Tusoon, в переводе с английского, означает магнат. То есть буржуй, империалист, миллионер... И если во всех проших Tusoon'ах вы зарабатывали деньги на простых гражданиях, имеющих некоторую сумму лишних денег, то теперь разработчики покусились на святое. Свои миллионы вам предстоит зарабатывать на детях, маленьких беззащитных детях! Кошмар, безобразие, куда смотрит профсоюзная организация? Спокойно, подобный беспредел творился и раньше. Парк детских развлече-



ний нам предлагали построить еще в 1994 году, когда свет увидела «деньговыжимающая» игра от Bullfrog, так и называвшаяся — Theme Park. То есть самый что ни на есть парк культуры и отдыха. Где каждый листочек на дереве и каждая обертка от жвачки имеют только один запах — запах денег.

И вот сейчас, спустя чуть более четырех лет после появления Theme Park'a, к выходу готовится RollerCoaster Tycoon — игра на ту же самую тему парковозделательного строительства. И, главное, ком готовится... История прямо-таки детективная. Вспомним самое начало девяностых и бессмертный шедевр Сида Мейера — Railroad Tycoon. А теперь перенесемся на те же четыре года вперед, в памятный 1994, год рождения Transport Tycoon. То есть тогда до появления ремейка прошло четыре года и сейчас четыре года. Преинтереснейшее дельце получается, доложу я вам. Кто-то создает продолжения сверхпопулярных игр через четыре года после их выхода! Вы потрясены? Тогда приготовьтесь к большему. Мы знаем имя этого коварного типа. В мире компьютерных игр он известен как... (барабанная дробь)... Chris Sawyer.

Да-да, тот самый Chris Sawyer, создавший Transport Tycoon на идеях того самого шедевра Сида Мейера. И вот теперь он решил взяться и за эксплуатацию идеи Theme Park'a, как и раньше, положив совершенно чужой проект в основу своего — RollerCoaster Tycoon'a. Стоит ли этому радоваться? Давайте разберемся.

Transport Tycoon, при всей его привлекательности, все же сильно отставал по насыщенности игрового процесса от Railroad Tycoon. Это была как бы упрощенная его версия, римейк для всех, кто ставит графику выше модели. И хотя игра, как уже было сказано, получилась по тому времени весьма неплохой, долгожданного продолжения любимой игры мы не получили (как, впрочем, и в случае с RRT2). На то было слишком много причин, чтобы возвращаться к их рассмотрению сейчас, но тем не менее факт остается фактом.

Но вернемся к Theme Park. Игра имела только один недостаток — в ней не было перспектив для развития. Все возможные виды аттракционов изображались и строились слишком быстро, так что играть становилось попросту скуч-

необходимо также регулярно проводить рекламные кампании, время от времени подогревая интерес публики. Кстати, в любой момент можно посмотреть, что думают посетители о вашем парке и ваших аттракционах, на которых уже побывали. А также куда они собираются направиться дальше. Ну в частности, как в Theme Park.



но. Единственным возможным продолжением было продать уже имеющийся парк и начать строить другой, купив участок с более сложными демографическими и климатическими условиями. Скажем, где-нибудь в районе Антарктики... И все по новой. Согласитесь, после трех-четырех отстроенных таким образом парков интерес медленно начинает угасать. Мультиплейер же тогда, к сожалению, был далеко не во всех играх.

Однако быстротечность была единственным недостатком Theme Park. Все же остальное — просто на высшем уровне, начиная с графики и экономической модели, заканчивая неповторимой атмосферой юмора и доброжелательности. То есть у игры практически не было изъянов, равно как и у Railroad Tycoon, единственным недостатком которого на сегодняшний день является морально устаревшая графика (в отличие от второй части, где недостатков масса, зато графика на вполне приличном уровне). Так какую же игру нам стоит ждать от RollerCoaster Tycoon, когда более четырех лет назад у нас уже было практически само совершенство?

Разумеется, никому не нужно то же самое, что и тогда, но сейчас. Тем более, что вряд ли кому-то удастся повторить атмосферу Theme Park. Получается, что RollerCoaster нужен только в том случае, если у него будут большие игровые возможности, чем в оригинале. Как дела обстоят с этим?

## ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

С первых секунд игра встречает нас веселой музыкой, каждая нота которой, однако, отдает затаенной грустью о безнадежно утраченном детстве. Что же, быть может игра и поможет нам вновь



необходимо также регулярно проводить рекламные кампании, время от времени подогревая интерес публики. Кстати, в любой момент можно посмотреть, что думают посетители о вашем парке и ваших аттракционах, на которых уже побывали. А также куда они собираются направиться дальше. Ну в частности, как в Theme Park.

В качестве обслуживающего персонала выступают все те же механики, клоуны, охрана и следящие за территорией садовники. Кстати, забавный момент. Казалось бы, совершенно другая игра, а в парк персонал забрасывается точно такими же щипчиками, как и в упоминавшемся только что Theme Park'e. Такой конфуз...

А вот что действительно видится весьма необычным, так это сообщение на официальном сайте RollerCoaster Tycoon'a о том, что у всех играющих будет возможность сохранять любые сконструированные аттракционы и обмениваться ими с другими фанатами. К тому же, уже сейчас разработчиками анонсирован конкурс на лучший аттракцион, однако подробно обо всем этом будет известно только после выхода игры.

## ЖДАТЬ ИЛИ НЕ ЖДАТЬ?

Если брать RollerCoaster Tycoon в целом, то однозначно оценить его по демо-версии весьма сложно. Честно говоря, первое впечатление далеко не самое радужное. Все это мы видели уже в Theme Park. Однако в нем, помимо всего прочего, присутствовал также мягкий и ненавязчивый юмор, которого в новой игре уже нет. Зато что в ней есть, так это более чем скромная графика. Не берусь говорить об этом с полной уверенностью, но у меня почему-то сложилось впечатление, что RollerCoaster Tycoon делается на движке... Transport Tycoon'a, который является ровесником самого Theme Park'a (косвенно такое предположение подтверждает и скожий интерфейс TT и RCT). Но даже если это и не так, то графика все равно выглядит весьма и весьма устаревшей. Что, согласитесь, не есть хорошо. Кстати, игра поддерживает разрешения вплоть до 1024\*768. Однако на 17" мониторе последнее не смотрится совершенно, поскольку все объекты становятся чрезвычайно мелкими. Не порядок.

Тем не менее, все решит экономическая модель. Будет она сложной и интересной — все остальное RollerCoaster'y можно будет простить. Нет — наш вердикт будет категорически негативным. Однако вынести его сейчас нет ни малейшей возможности. Демо-версия не дает играть в себя более пятнадцати минут.

## СИ



# Русская Рулетка 2: Следующие Мирры

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

И так, в недалеком будущем нам предстоит увидеть продолжение легендарной «Русской Рулетки», одной из тех российских игр, которые по справедливости принято называть первыми. Сейчас уже не имеет смысла перечислять все те многочисленные новации, реализованные разработчиками в игровом процессе, или вспоминать последствия безумного баланса сложности хотя бы потому, что «Следующие Мирры» не являются полноценным продолжением серии. От знаменитой «Русской Рулетки» осталась лишь замечательная концепция полета в свободном, ничем не ограниченном пространстве. И то серьезно изменившаяся. Другой сюжет, совершенно другие игровые особенности и даже другой жанр — такова «Русская Рулетка 2». Несколько часов, проведенных у разработчиков, лично меня убедили в том, что нас ждет очень необычная игра. Оригинальная, динамичная и красивая...

Особого внимания заслуживает сюжет. И не только потому, что в нем можно найти ответ на актуальный в играх подобного рода вопрос: «Кто я такой?». Сюжет дает наглядное представление о мире, в котором мы оказываемся, и очень убедительно и логично трактует необходимость уничтожения вполне определенных врагов. Последнее, кстати говоря, большая редкость, а, между тем, знание того, что представляет собой противник, привносит в сражение соответствующий азарт. А без азарта, как известно, любой action скучен и малоинтересен. Итак, некогда во времена

Золотого Века все было очень хорошо. Великая Империя под правлением мудрого императора процветала, о войнах никто ничего и не слышал, стремительный прогресс позволил овладеть фантастическими технологиями. Так, было необычайно облегчено перемещение между планетами Империи, которые оказались объединены специальными порталами. Но хорошее всегда, рано или поздно, заканчивается. Разрушительные силы миров периферии очень быстро изменили статус Великой Империи. Прекрасно осознавая невозможность борьбы с хаосом и анархией таких масштабов, император, однако, перекрыл доступ к центральной планете, хранилищу Знаний, заблокировав сеть порталов своим генокодом. Отрезанные друг от друга миры потеряли совершенные технологии и погрузились во тьму невежества и варварства. Сведения о Золотом Веке остались лишь в красивых полузыщенных легендах.

Как водится, главный герой оказывается далеким потомком императора. Иначе говоря, он обладает возможностью использовать свой генокод для межпланетных путешествий, чтобы оказаться на центральной планете и восстановить былое могущество Великой Империи. Конечно, все не так просто. Полудикие царьки и князья по кускам растащили генераторы, без которых порталы, естественно, не работают. Из этого следует, что на каждой планете нам придется выполнять задания различных кланов, группировок, царств и корпораций. Разумеется, за драгоценные кусочки генератора (так и хочется сказать, артефакта).

Сюжет определил и структуру миссий, и характер прохождения игры. Есть шесть миров, шесть планет. На каждой из них имеет место некий конфликт, в который вмешаны, как правило, две стороны. Игрок выступает в роли наемника — он сам выбирает сторону, сам выбирает миссии для выполнения и в любой момент может отказаться от выбранного задания или перейти на другую сторону. Выполнил миссию — получай кусок генератора или какую-нибудь другую приятную вещицу. Собрав генератор — портируйся на новую планету. И так далее. Занятие, надо сказать, очень увлекательное и захватывающее. Чем-то «Следующие Мирры» мне напомнили старый MechWarrior, в котором игрок также выступал в качестве наемника и обладал некоторой свободой в выборе миссий. Таким образом, выполняя или проваливая задание, переходя на сторону врага и отказывая ему в своих услугах, мы собственоручно изменяем само прохож-

дение игры. Впрочем, добравшись до центральной планеты, не стоит расстраиваться — можно начать с самого начала. Уровень replayability в «Русской Рулетке 2» невероятно высок.

Сам по себе игровой процесс достоин самых лестных отзывов. Особенно сильно придется удивиться тем, кто видел предшественницу серии. «Следующие Мирры» — это разнообразие всего и вся. Отныне нам предстоит летать не на одном и том же истребителе и, кстати говоря, не только летать. К нашим услугам в «Русской Рулетке 2» есть множество самых невероятных средств передвижения. Начнем с самого банального — мы можем ходить пешком. Этот способ передвижения, впрочем, отличается некоторыми недостатками. Во-первых, мы не имеем возможности обороняться, а, во-вторых, добираться до цели придется довольно долго. В любом случае время от времени нам придется выбираться из своего транспортного средства, чтобы, к примеру, активизировать портал.

После того как одна из сторон дала вам задание, она, как правило, предоставляет и средство передвижения. Однако это не значит, что вы не можете поменять его в процессе выполнения миссии. Тяжелые многобашенные танки и бипланы с машущими крыльями, ручные динозавры и боевые драконы, гигантские стрекозы и огромные черепахи, флаттеры и шагающие роботы — все это лишь самая малая часть того, на чем можно попробовать прокатиться, демонстрирующая лишь размах фантазии дизайнеров. Более того, для каждого из того множества способов передвижения разработчики создали не только свою кабину, но и свою физику. Так, например, воспользовавшись услугами дракона, игрок должен реально ощущать, что он сидит именно на драконе, а не в кабине истребителя, к примеру.

Однако такое множество видов и способов передвижения очень точно и логично организовано. Шесть миров реально отличаются друг от друга. Причем, отличаются они не только ландшафтами, как это обычно бывает, сколько своей историей, своей культурой и уровнем развития. Примеров можно привести множество. Скажем, есть в «Русской Рулетке 2» «индийская» планета. Конфликт очевиден: индейцы Vs. колонисты. Первые обладают чрезвычайно развитой паровой технологией, вторые могут строить огромные танки и бипланы. Таким образом, после того, как вы поступите на службу индейцам или колонистам, в вашем распоряжении окажется тот или иной вид техники. Все вполне логично, но... не стоит забывать, что игрок представлен всеми лишь в качестве обычного наемника. Вокруг нас на планете тепло или, точнее, кипит обычная, повседневная жизнь. Конкистадоры уничтожают дирижабли аборигенов, индейские подводные лодки активно топят корабли завоевателей... Все это мы видим из кабины нашего транспорта и в любой момент можем вмешаться, забыв на время или на совсем о своей миссии. Конечно, в этом

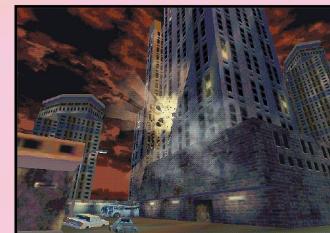
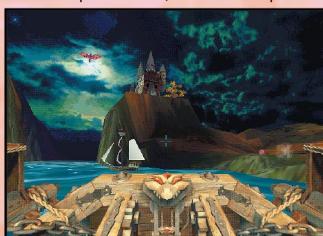
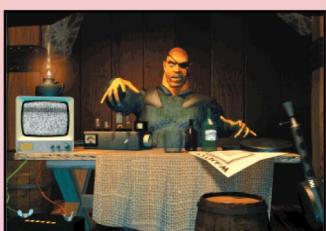
случае она вряд ли будет выполнена. Просто хочу обратить внимание читателя, что если в «Русской Рулетке» враги набрасывались на нас со всех сторон, и все сводилось к тому, чтобы увернуться от выстрелов и улететь подальше, то теперь миры живут своей собственной жизнью, и вы — далеко не единственное действующее лицо.

Благодаря появившемуся реализму сражения выглядят вполне элегантно. Лишившись хаотического беспорядка, в котором невозможно было понять, кто, откуда и как стреляет, бои, однако, остались такими же динамичными. Играт стало несколько проще, но, конечно, всегда стоит помнить о том, что каждый из представителей боевой техники обладает своими индивидуальными характеристиками и способностями. Перечислить все возможные ситуации, возникающие в ходе сражения, просто-напросто невозможно. Только представьте себе: вы выпрыгиваете из поврежденного биплана на землю, а он, в полном соответствии с физическими законами, красиво врезается в стену дома. Есть в «Русской Рулетке» и свои маленькие условности, лишний раз подчеркивающие ненавязчивость игрового процесса. Так, например, на каком-нибудь летающем аппарате можно запросто влететь в реку и продолжить передвижение уже непосредственно под водой без всяких препятствий. Кроме того, все самолеты, вертолеты и их ближайшие родственники обладают способностью зависать в воздухе.

То, как «Следующие Мирры» выглядят, довольно-таки сложно описать. Огромные карты, разнообразнейшие ландшафты, на которых невозможно найти хотя бы два одинаково выглядящих места, фантастический дизайн... Кстати говоря, ориентироваться на карте, чей размер, повторюсь, не может не удивить, довольно-таки просто. Дело в том, что в каждой миссии у вас есть некий проводник, указывающий путь. Обычно это мирный транспорт, который требуется сопроводить до определенной точки на карте. Но вернемся к графическому оформлению. Особое внимание стоит обратить на причудливую архитектуру зданий. Огромное количество самых невероятных строений, средневековые замки, хитро переплетенные футуристические автострады, по которым стремительно проносятся машины, и даже подвешенный за ногу огромный робот — все это делает игру яркой и оригинальной. Очень необычно сделаны деревья, невероятно красиво небо. Конечно, перечислить все возможные объекты, приколы и графические навороты вряд ли возможно — их слишком много.

Впрочем, убедиться во многих игровых достоинствах «Следующих Мирров» вы можете убедиться сами — ее демо-версия помещена на диск с этим номером. Думаю, что продолжение «Русской Рулетки» ждет большой успех, для этого у игры есть все данные.

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
<b>ЖАНР:</b>	Action/симулятор
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Бука
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Logos
<b>СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:</b>	P-120, 16 Mb RAM, Win'95
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.buka.ru
<b>ВЫХОД:</b>	март 1999



# ЭГ+/Гарри в Отпуске

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

## НА СМЕРТЬ ПИНГВИНА

Такого еще не было. По крайней мере, мне ничего подобного вспомнить не удается. Компания «Новый Диск» выпустила своеобразное дополнение к оригинальной игре «ЭГ» под названием «ЭГ+Гарри в Отпуске». Нет, это не add-on, не expansion pack, не продолжение и даже не римейк. Между тем, смысл довольно прост. Пингвин, олицетворение циничного хранителя нравственности, пингвин, выполнявший в «ЭГ» функции цензора и взбесивший всех без исключения ценителей изящных искусств... В об-

щем, его больше нет. По непроверенным данным животное было безжалостно уничтожено «путем раскатывания его катком». Однако в данном случае благородная цель, вне всяких сомнений, оправдала жестокие средства. Экзекуторам пингвина — памятник при жизни!

Уверен, что среди тысяч читателей найдется один, не понимающий, при чем тут пингвин и, тем более, каток, которому разработчики нашли столь блестящее применение. Для этого непонимающего объясняю: подлый зверь мешал наслаждаться обнаженной натурой. Но теперь, с его смертью, прекрасные девушки будут услаждать наш взор без всяких помех. Да и самих де-



вушек, кстати, стало значительно больше. (Удивительно, но представить подобное дополнение к какой-либо другой игре просто невозможно — в этом смысле «ЭГ» уникален).

В общих чертах прохождение квеста напоминает оригинальный «ЭГ». Однако исчезла одна из локаций — замок, благодаря чему вся игра уместилась на одном диске. Теперь все действие сосредоточено в квартире Гарри. Многие головоломки сильно изменились, появилось множество новых. Конечно, просто так увидеть все и сразу не получится, придется вдобавок и немножко поиграть.

«ЭГ+», конечно же, нельзя считать полноценной игрой. Это — прикол. Это — веселое, но не вполне безобидное дополнение. Fun с большой буквы. Играть (или смотреть, кому как нравится) можно хотя бы ради великого множества пикантных сцен, эротических картинок и знаменитого ГЭГбоя, клубничного аналога Тетриса.

СИ



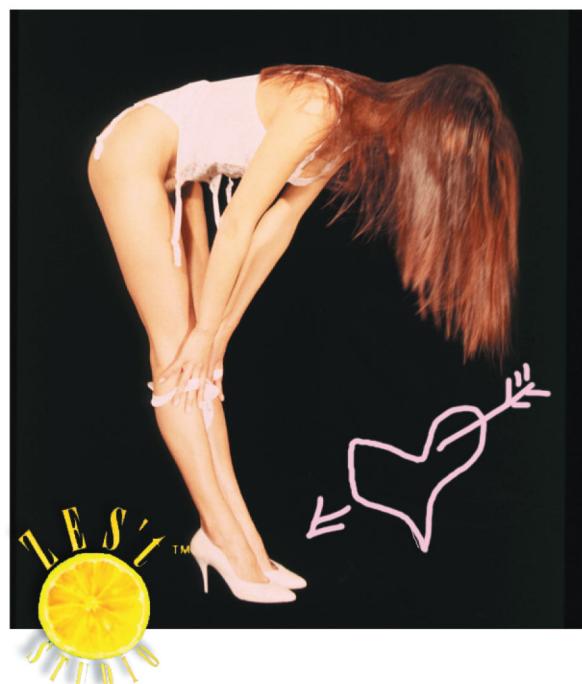
<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
<b>ЖАНР:</b>	отвязное приключение
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Новый Диск
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	ZEST Studio
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.nd.ru
<b>ВЫХОД:</b>	Конец 1998 года

## КОНКУРС

Внимание, любителям эротической продукции и ненавистникам пингвина посвящается! Вам предоставляется уникальная возможность проверить то, насколько хорошо вы изучили девушек в «ЭГ+» и знакомы с образом жизни Гарри Бивнева! Ответы на вопросы присылайте в редакцию с пометкой на конверте «На конкурс ЭГ+».

1. Какого цвета платья носят девушки в мае?
2. В каком состоянии надо кинуть трусики и лифчик, чтобы повесить их на гвоздь?

**В качестве приза победитель будет сфотографирован с девушкой, чьи ноги вы можете лицезреть на коробке «ЭГ+»!**



035

# Шизариум

Дмитрий ЭСТРИН  
estrin@gameland.ru

Была такая замечательная игрушка **Sanitarium**. Очень интересный и увлекательный квест-ужастик. Все в нем было хорошо за исключением одной маленькой, незаметной для западного издателя, загвоздки. Без знания английского играть в нее было сложно. Текста много, смысла еще больше, а наугад действовать в квестах, увы, не так интересно. Да и атмосфера ужаса разрушалась — ведь все равно было не-

понятно, что такого страшного содержитя в той или иной реплике героя.

Выручила компания «Новый Диск». Несмотря на то, что локализация подобных квестов все еще остается непопулярной среди российских разработчиков, вскорости мы получим игру под хитрым названием «Шизариум». Как вы можете догадаться, это — локализованная версия того самого **Sanitarium**. Масштаб

проекта сложно недооценить — над озвучкой игры работает 10 профессиональных актеров, одного этого хватает, чтобы понять, насколько качественной окажется локализация. Для тех, кто не знает, что представляет собой **Sanitarium**, расскажу немного о самой игре. Прежде всего, **Sanitarium** покорил нас простотой игрового процесса. Если в

большинстве квестов нам приходится долго и мучительно слоняться по локациям, размышляя, чего от нас хотят и как это сделать, то в «Шизариуме» все совершаемые главным героем действия будут чем-то само собой разумеющимся. Это не значит, однако, что сюжет лишен драматизма, примитивен или даже прост. В процессе прохождения мы постепенно, но постоянно узнаем такое, о чем раньше было просто невозможно предположить. Однако, с другой стороны, максимально упрощен интерфейс, а головоломки вполне логичны. И если, к примеру, непонятно, что надо делать, то следует всего лишь вспомнить, со всеми ли персонажами мы поговорили, внимательно ли изучили содержимое inventory.

Что еще необычного мы увидим в «Шизариуме»? Прежде всего, это огромное количество героев, с каждым из которых можно поговорить на самые разные темы. Разумеется, на родном, русском языке. Лишний раз подчеркну, что от обще-

ния с тем или иным персонажем зависит успешное прохождение.

Графика для квеста также очень необычна. Прорендеренное окружение, отлично анимированные персонажи — все это производит самые яркие впечатления. Атмосфера ужаса и страха подчеркивает соответствующий дизайн.

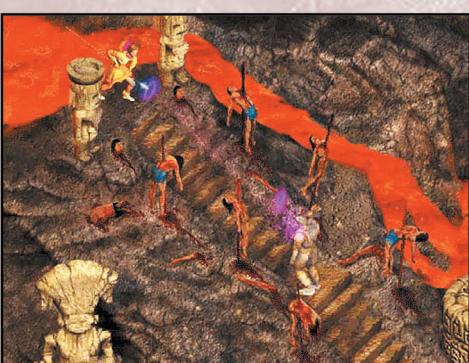
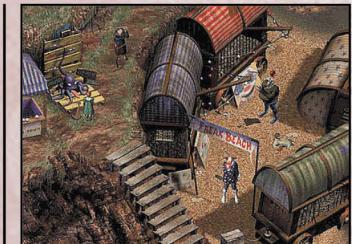
Как видите, об игре можно сказать лишь хорошее. Поэтому выбор «Нового Диска» следует только приветствовать. И даже название «Шизариум» говорит о правильном подходе разработчиков к локализации игры. Так что нам осталось лишь немного подождать.

Шизариум | PC

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PC
<b>ЖАНР:</b>	квест
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Новый Диск
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	DreamForge Entertainment

онлайн:

www.nd.ru



# Sierra Pro Pilot'99

Александр ЧЕРНЫХ  
holod@gameland.ru

## СЛАДКАЯ ПАРОЧКА

**В**сем на свете известно, что настоящих гражданских авиасимуляторов на свете два. Один — великое и застудное творение фирмы «Microsoft», давным-давно завоевавшее не понятно каким образом сердца миллионов таких же занудных фанатов по всему свету. Правда, должно отметить, что

не дерутся — можно сказать, как правильная советская семья или как сладкая парочка. Но на каждую сладкую парочку найдется свой гвоздь на восемнадцать.

## ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Живет на свете фирма Sierra. Не так что плохо живет, но... Одним словом, не радует она игровой мир последнее время. Вот сделала с год назад продукт под названием **ProPilot**. Вроде бы

тоже гражданский flight sim, но такой, что без слез не взглянешь. Ни под каким видом он не мог конкурировать с FU и MFS. Ни поддержки 3D-ускорителей, ни приличной летной модели, ни интересных миссий (и пусть те, кто уверен в том, что в гражданский сим нельзя запихнуть таковые, еще раз внимательно посмотрят на FU!). В общем, продукт ниже среднего.

Сьерру все поругали, и она, повинуясь зову пропитой совести, обещала создать абсолютно новый продукт в том же жанре. Настораживало в обещании только название нового продукта: **ProPilot'99**. Нужно было сразу углядеть в этом старый ватник с новыми дырками. Но все надеялись на лучшее.

## МАЛЕНЬКИЕ ЗЕЛЕНЫЕ БЕГЕМОТИКИ

И вот продукт вышел. Что



же подарила миру Sierra? Не знаю даже, как бы помягче сказать. Когда после инсталляции начался вступительный мультифильм, мне стало немного не по себе. Перед глазами, пересекая ВПП на экране, побежали маленькие зеленые бегемотики. Мама, я это уже видел где-то. Deja vu? Ничего подобного. Просто первый **ProPilot**. Мультик в **ProPilot'99** взят из первого **ProPilot'99**! Это страшно, тем более, что мультик, мягко говоря, невыразительный. Из первого же **ProPilot'99** взят интерфейс (хотя, будем откровенны — внутренний интерфейс), вообще заимствован из MFS, как в PP, так и в PP'99) и все опции — ничего глобально нового я не нашел. Похоже, что там ничего нового, в общем-то, и не было физически. Та же маловразумительная летная модель, когда на камок-нибудь «Бароне» можно крутить стремные бочки у земли, и тебе за это ничего не будет. Тот же пакет миссий — скучные перелеты с места на место. Все по старому. За исключением обещанной поддержки 3D-ускорителей — вот тут придраться нельзя, Sierra действительно выполнила обещание. Но как...

**ПСЕВДОТРИДЭЭ**

Как — это отдельная тема. Об косяк. Вы любите старые симуляторы, вроде LHX и F-19? Я тоже люблю. Так вот представьте себе, что будет, если, грубо говоря, положить на движок F-19 поганенькие текстуры (при ис-

ходном количестве деталей), и пропустить результат через 3D ускоритель. По секрету скажу — будет не то чтобы совсем плохо, но и не очень здорово. Примерно это самое и произошло с **ProPilot'99**.

## Земля

— просто размазанная ускорителем текстура. Некрасивая и

не передающая настроения. Нет ощущения, что летишь над го-

родом или его окрестностями — больше похоже на одну большую масляную лужу.

Деревья? Кто говорил, что будут деревья?

Кроме домов, на земле никаких деталей не обнаружено. Погодные эффекты? Ну-ну, видели бы вы их. Мало того, все это тридеускоренное нечто тормозит, как лошадка, ве-зушая хвостом воз. 130 миль в час? Если не смотреть на приборы, то можно решить, что это 60 километров в час — как говорится, скорость, разрешенная для движения по городу. При попытке ускорить процесс вдвое с помощью соответствующих опций все это еще и начинает дергаться, как дворник-алкоголик в день зарплаты.



вопрос: зачем было выпускать Sierra на рынок продукт, который практически ничем не отличается от предыдущей версии себя самого? Ведь можно было просто выпустить патч, который бы содержал поддержку 3D-ускорителей, как это сделала когда-то Activision для Mechwarrior II: Mercenaries...

А тут ответ, похоже, прост. Sierra просто решила в очередной раз на всех разжиться, только и всего. За патч, как бы велик и сложен он ни был, денег не сдерешь. А вот если пропатчить старую игру, положить это в новую коробку и отправить на прилавок — другое дело. Это же просто круто, просто празднико какого-то, именно так и должен поступать уважающий себя издатель и разработчик.

Короче, все грустно. Надеюсь, **ProPilot'99** — последняя попытка Sierra стать в семействе FU+MFS «третьей лишней».

СИ

## PC | Extremal Trial Motocross

Александр ЧЕРНЫХ  
holod@gameland.ru

**М**ое первое и последнее знакомство с мотоциклами в реальной жизни состоялось в возрасте 11 лет. Один приятель тогда отрыл на какой-то свалке раму и полуживой движок от отечественного карданных чуда техники под названием «Урал». Мы немедленно вывезли находку к районным гаражам и приступили к ее восстановлению. Уже через пару месяцев был собран гениальный байк: комплектующие, указанные выше, плюс самопальная вилка а-ля Харлей с колесом непонятного происхождения, спаренный бензобак (на самом деле, два бака от разных мопедов) и заднее колесо с такого же «Урала». У сиденья была настоящая спинка, обширенная кожей, срезанной нами во время сеанса с кресел ближайшего детского кинотеатра. Весь девайс венчала часть

глушителя от автомобиля «Запорожец». Компаньон принес двухлитровую банку бензина, и байк был немедленно опробован под восторженные взгляды друзей и завистников. Выяснилось, что скорости выше 35 км/ч он почему-то не развивает, но зато громко работает (глушак от «Запорожца» не помогал) и отлично выглядит на дороге. Затем состоялась моя последняя в жизни поездка на байке. Мы отправились за бензином, но были незамедлительно остановлены бдительным продавцом полосатых палочек на ближайшем перекрестке. На вопрос о наличии водительских прав мы толком ответить не смогли и были доставлены в ближайшее отделение. Наша с напарником дальнейшая судьба не стоит описания, но о том, что стало с байком — догадаться нетрудно. Возможно, какой-нибудь буря сержант милиции до сих пор ездит на нем из участка за пивом. Такова мировая несправедливость.

И вот сегодня ко мне в руки попала демо-версия **«Extreme Trial Motocross»** от некоей Dawn Interactive. Инсталлирую, запускаю... И что бы вы думали? Байки — ну прямо-таки как наш. Представляете? Ладно,

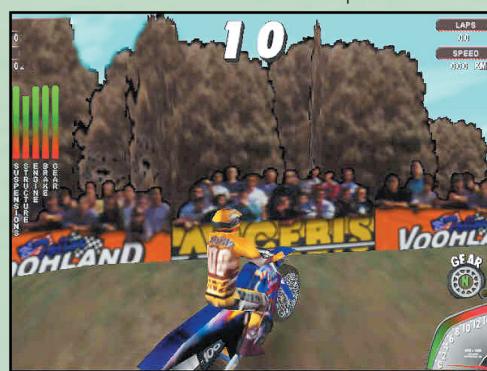
пилот сталкивается с твердой невидимой стеной. Последняя приземляет моего байкера точно под забор (почему? это противоречит закону о правах человека). Мало того: под каким бы углом пилот ни вылетел из седла, при каких бы обстоятельствах это ни произошло — он всегда приземляется в одной и той же позе эмбриона. Лежит на спине, руки согнуты, как во время вождения, то же самое с ногами... Выглядит довольно забавно. Особенно если несколько пилотов AI в этот момент тоже выпали из седел. Когда их несколько, получается что-то вроде стада жертв аборта на вылете. Все лежат и шевелятся. Смешно.

От смешного до страшного — один шаг. Почему на трассе я не могу никого протаранить? Точнее, почему когда меня таранит AI — я падаю, он уезжает, а когда я тараню AI — опять я падаю, а он уезжает? Нехорошо. AI'шные пилоты водят до безобразия грубо, и из-за них все время оказываются под забором — это радость ниже среднего.

Кстати. Оказалась под забором, понимаешь пару вещей. Первое: все-таки фоновые звуки проработаны очень даже неплохо — пение местных птичек в полночишине после падения на землю здорово бьет по мозгам, а вопли зрителей не

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: мотосимулятор  
ИЗДАТЕЛЬ: Dawn Interactive  
РАЗРАБОТЧИК: Dawn Interactive  
ВЫХОД: первая половина 1999

# Extremal Trial Motocross



могут не радовать. Второе: если у зрителей такие классные вопли, то почему они все такие уроды? Почему за забором я вижу простые спрайтовые ужастики? Это что, фанерные зрители? Непорядок. Под фанеру не пою.

Вообще: по секрету скажу, что вся дема в целом очень напоминает эту самую фанеру. Ненормально падающие пилоты, суперзабор, псевдозрители за суперзабором... Может, разработчики думают, что за огромной скоростью движка мы этих мелочей просто не заметим? Вряд ли. Как-то бедновато графическое окружение в **ETM**, чесслово. Хотя, несомненно, у Dawn Interactive есть шанс. У графическо-

го движка **ETM** явно приличные ресурсы, и если они добавят немного графических деталей и эффектов (пусть даже в ущерб скорости — ее тут как раз отбивай) — все будет уже не так мрачно. Ну а если разработчики еще и грамотно организуют мультиплеер — обещанные TCP/IP, IPX и модемную игру, — тогда **ETM** явно найдет свой круг поклонников. Да, последний мор-мент.

СИ

# Game City

## клуб компьютерных игр

Такого вы еще не видели!

Новый компьютерный суперклуб «ГеймСити».

3 минуты пешком от метро «Савеловская».

50 самых мощных игровых компьютеров:  
Pentium II 333 Mhz/64Mb/RivaTNT, сеть 100 Mbit.

У нас самые новые и полюбившиеся всем старые хитовые игры!

«ГеймСити» — это комфортабельный игровой зал, современный дизайн, уютная атмосфера, мощные машины и сильные соперники.

Мы работаем КРУГЛОСУТОЧНО.

Торопитесь!

По-прежнему самые низкие цены в Москве!

Ежедневно после 20:00 холодное пиво и горячие суперники!

Самый современный и стильный компьютерный клуб Москвы ждет вас!

Внимание!  
8-го марта супер  
турнир по легендарной  
игре SiN!

Каждому игроку команды-победителя приз - 3D акселератор. Заявки на участие в турнире от боевых кланов и волков-одиночек принимаются до 6-го марта.

Телефон: 285-0923  
e-mail: club@gamecity.ru

Адрес: ул. Вятская, д. 27.  
м. «Савеловская»  
тел.: (095) 285-0923  
[www.gamecity.ru](http://www.gamecity.ru)



# Hydro Thunder

Александр ЩЕРБАКОВ

sher@gameland.ru

дин из ведущих американских производителей игр для аркадных машин и создатель во всю гниущего Mortal Kombat — компания Midway Games — совсем недавно, в конце января, выпустила игровой автомат со своим новым, действительно интересным и многообещающим продуктом **Hydro Thunder**.

**Hydro Thunder** можно кратко охарактеризовать как футуристическую гонку на воде. Вообще водные гонки (не то



что футуристические!) появляются довольно редко, удачные их примеры, такие как Waverace 64 и Rapid Racer, припоминаются без какого-либо напряжения памяти, в силу их немногочисленности. Продукт Midway также метит в этот список, и, как нам кажется, все затраты к этому у него есть.

Прежде всего, это графика. Она сработана на славу и призвана потрясти игрока настолько, чтобы он забыл даже об игровом процессе. Современная видеоигра просто обязана покорять своими визуальными эффектами, при условии, что ее разработчики надеются на хорошие доходы. Особенно если марка еще не очень-то раскручена, потому как для раскрученных присутствуют скидки. Ведь обязательно найдется какой-нибудь винторогий геймер, который приобретет любой, даже самый уродский продукт, если только на нем



стоит логотип Mortal Kombat или Tekken. Это к примеру. А если проект совсем новый, значит, графика, графика и еще раз графика. Ну а игровой процесс это дело десятое. Известно, что многие (слишком многие...) на это, на красивую обертку, покупаются. Выпучат глаза, узрев очередной Ridge Racer, и шасть в магазин. Право же, глаза таким надо выкалывать! Но давайте вернемся (хотя бы ненадолго) к **Hydro Thunder**, а печальные размышления отложим до более удобного случая. Хотя они уместны, на мой взгляд, всегда. Тем более при упоминании славной компании Midway.

Игра представляет на выбор тринадцать высокоскоростных средств передвижения, соревнования которых проходят на одиннадцати водных трассах. Притом вода выглядит действительно потрясающе, в ней можно разглядеть



даже отражения объектов, а сами трассы не унылы и невыразительны, а поражают сравнительно большим количеством различных деталей, местностей. К тому же **Hydro Thunder** не забывает о таких вещах, как погода и климат.

Все участники заездов соревнуются в вымышленной H.T.R.A (**Hydro Thunder Racing Association**), представляющей собой нечто вроде подпольного клана любителей быстрой и опасной езды по воде. H.T.R.A не признает правил и не

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	Dreamcast/Arcades
<b>ЖАНР:</b>	гонки
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Midway
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Midway
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.hydrothunder.com
<b>ВЫХОД:</b>	зима 1999



бегает с лозунгами fair play, потому как считает, что в борьбе все средства хороши.

Все моторные лодки в игре созданы с соблюдением законов физики (за вранье разработчиков я не отвечаю), имеют сильные различия в характеристиках, и выбор одной из них может существенно повлиять на ваши результаты. Некоторые из них предназначены для пользования исключительно профессионалами. А футуристический дизайн не сможет оставить равнодушным ни одного человека, считающего песню «Я люблю кататься!» своей любимой.

На данный момент **Hydro Thunder** появился во многих западных аркадах, а, спустя некоторое время, обязательно появится и в одомашненном варианте.

СИ

PS | 3Xtreme

# 3Xtreme

Александр ЩЕРБАКОВ

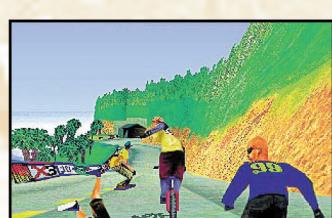
sher@gameland.ru

Года три назад компания Sony Interactive Studios of America (SISA) запустила на PlayStation первую игру в истории приставки, посвященную экстремальным видам спорта. На данный момент ESPN X-treme Games (именно так она называлась) большая часть игроков забыла окончательно, что совсем немудрено, учитывая качество этого продукта. Спустя какое-то время SISA опять выпустила нечто подобное, продолжение предыдущей игры, но популярность ее оказалась весьма невысокой. После громкого провала с Blasto SISA со страшной скоростью сменила свое название на непонятное 989 Studios, и теперь уже под этой маркой пугает игроков своими продуктами. Вот я тут сижу и думаю, а вообще за всю свою историю выпустила ли эта контора хотя бы один приличный проект? Что-то припомнить не удается.

Замарав своими руками чистое имя Twisted Metal, 989 Studios схватилась за новую разработку, продолжение своей

экстремальной серии. Возрадуйтесь, к весне мы все выпадем в осадок, увидев, что на этот раз подготовила нам великую 989. А готовит она **3Xtreme**, новую гадость с хорошей лицензией. Хотя, вполне возможно, мы (я) ошибаемся, и в продукт творчества этой компании даже можно будет играть.

**3Xtreme** заостряет наше внимание на трех дисциплинах из серии Xtreme: скейтбординге, mountain biking'e и inline skating'e. Так что если вы от них фанатеете со страшной силой, то можете сидеть и долго радоваться с глупым выражением лица. Разработчики, ко всему



прочему, обладают лицензией на использование имён реально существующих участников экстремальных соревнований, а потому активно используют их в своем продукте. Нет ничего лучше, чем стать на время самим Andy

Macdonald или Dave Mirra! Вам ничего не говорят эти имена? Могу вас утешить — мне тоже. А ведь именно с этих суперстаров 989 Studios илепила движения всех героев игры, их обматывала проводами, дабы перенести в **3Xtreme** пресловутый motion capture и тем самым придать ему больше реализма. Впрочем, на мой взгляд, как раз на реализме-то в конечном счете наша дорогая студия и забила. Участники соревнований увлеченно тузят друг другу, как завещал старина Road Rash, хотя и не забывая изредка еще и пытаться обогнать противника. Всем им доступны различные трюки, боевые комбай и все такое.



Трасс в игре предостаточно — 22 штуки, а, значит, по мнению 989, игра нам быстро просто не сможет наскучить. Ну да, это они так думают. Наивные.

Для создания лучшего облика продукта был сработан абсолютно новый трехмерный движок, выводящий на экран такую красивую картинку, что глупые ценители графики, и только ее, родимой, по всем подсчетам специального отдела 989 Studios, просто обязаны полететь в магазин, рассекая на своем пути ветер и распихивая прохожих.

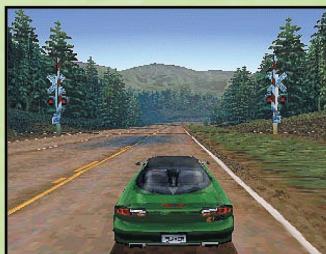
Я прекрасно понимаю, что говорить в таком тоне о еще не вышедшей игре — плохо, и вообще не принято. Но... удержаться не могу, так как глаза, мозги и все остальное у меня на месте, и сделать более или менее правильные выводы о продукте я пока в состоянии. Ну а поделиться своими мыслями с вами — мой первостепенный долг, так что нравятся вам мои размышления или нет, но читать их придется. Вот.

СИ

# Need For Speed: High Stakes

Александр ЩЕРБАКОВ  
sher@gameland.ru

**N**eed for Speed 3: Hot Pursuit прошлого года оказался, наверное, самой лучшей гоночной игрой как для PlayStation, так и для PC за последнее время. Игра по достоинству была оценена игроками, и Electronic Arts в какой уже раз получила очень хорошую прибыль. А потому, подметив, что любитель гонок, наславшийся NFS 3, обязательно купит и новый продукт из той же серии, гигант индустрии вознамерился выпустить на



волне успеха еще одну подобную игру, еще один NFS, с парочкой новых режимов и новыми автомобилями. Называется все это Need for Speed: High Stakes.

Цифры четыре, как вы заметили, в названии нет. С чего бы это? Понятия не имею. Можно, конечно, предположить, что серия NFS скоро будет продлеваться до бесконечности, и пора бросать это глупое дело — нумеровать все части игры. Или Electronic Arts подчеркивает «переходность» продукта, при всей ожидающейся от него качественности. «Переходность» такую, что приписывать четверку в конце названия совсем не. Мол, это так, side story (к гонкам, правда, такое высказывание не применимо, но все же), а настоящая NFS 4 появится позже. Кто знает. Все это глупые домыслы. В любом случае NFS: High Stakes — игра, действительно обещающая очень многое.

Просто потому, что это NFS от Electronic Arts. Каких-то огромных изменений в игровом процессе никто, вероятно, в NFS: High Stakes не обнаружит, но некоторые дополнения, которые в игре появятся, говорят о том, что копией третьей части она все же не будет. И мы с



чистой совестью сможем назвать ее вполне самостоятельным и полноценным продолжением.

Прежде всего, ожидается сильный закос игры в сторону заработка денег. Режим Tournament в NFS: High Stakes, к примеру, во всю опирается на это. После каждой гонки игроку выдается определенная сумма денег, напрямую зависящая от занятого вами места. Тратится она на ремонт и на различные апгрейды. «На ремонт?!» — спросите вы. Да, на ремонт, так как автомобили, наконец-то, приобрели способность повреждаться, деформироваться, что очень влияет на процесс вождения. Кому-то такое нововведение (для NFS

придется не по душе, потому как серия на глазах начинает терять свою извечную «аркадность», но, в то же время, различные изменения, скорее всего, должны только поднять дополнительный интерес.

Ну а режимом номер один, вынесенным в

название, стал свеженький High Stakes. Соревнования в нем ведутся один на один, а автомобиль проигравшего после гонки переходит к победителю. Приобретенное в борьбе с компьютерным противником средство передвижения становится пожизненно вашим. Так вот теперь открываются изначально недоступные машины.

Hot Pursuit, прославивший NFS 3, не пропадет и в NFS: High Stakes. И не просто не пропадет, но и улучшится. В первую очередь это связано со случаем расположением на дорогах полицейских кордонов, в результате чего один круг не будет похож на другой (ес-



ли играете за нарушителя). Владельцы PlayStation порадуются возможности исполнять роль служителей закона, тогда как ранее эта функция оставалась доступной только для обладателей PC.

В графике особых улучшений, похоже, не предвидится, что довольно печально. Зато Electronic Arts пытается накорить нас внушительным списком авто. Радуйтесь — их все так же много плюс появились совсем новые.

Как обычно, приставочная версия появится в продаже на несколько месяцев раньше письшной, но последняя, очевидно, будет лучше и доработаннее.

СИ

039



Racing Lagoon | PS

# Racing Lagoon

Александр ЩЕРБАКОВ  
sher@gameland.ru

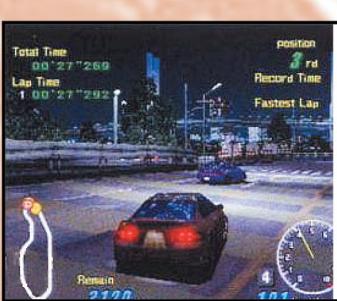
**S**quaresoft в который раз начинает выпендриваться со своими оригинальными проектами, нужными исключительно японцам и представителям игровых журналов (вроде нашего). В принципе,

оригинальность всегда должна приветствоваться, вот только объясните это какому-нибудь упретому фанату Crash Bandicoot'a. Square старается, а люди зачастую этого не замечают. Обидно.

Новый проект японской компании называется Racing Lagoon и интересен он прежде всего тем, что в нем разработчики постарались соединить гонку по улицам города с самой что ни есть ролевой игрой. Ничего подобного, насколько я помню, на свете еще не появлялось. Разве что отдаленно похоже.

Действие Racing Lagoon происходит в городе Йокогама 1999 года. Улицы города воспроизводить с топографической точностью никто не собирался, так что, по сути, город, представленный в игре, является вымышенным.

Сюжет игры до сих пор окутан туманом. Но известны основные принципы, по которым строится игровой процесс, раз-



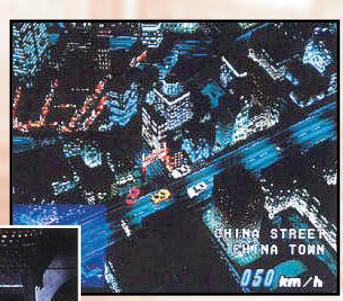
виваются все события. Проще говоря, сейчас уже можно сказать примерно, на что все это будет похоже.

Главному герою предстоит колесить по улицам города, по пути встречая

различных людей, разговаривая с ними. Основной же частью игры станет участие в разнообразных соревнованиях, похожих на любые другие, показанные в любой другой гоночной игре. Только по улицам одного и того же города. И это вряд ли наскучит, так как улиц в одном городе предостаточно. Заработанные вами различными путями деньги будут потрачены в магазинах автозапчастей, ремонтных мастерских, на бензоколонках. Автомобиль подлежит различным усовершенствованиям, призванным облегчить вам жизнь в борьбе с противниками.

Но, в конечном счете, зависит все от ваших водительских навыков, умения.

В Японии Racing Lagoon появится весной этого года и, вероятно, станет одним из самых ярких творений для PlayStation за последнее время. Идея просто отличная, а реализация, по



первым впечатлениям, тоже должна оказаться на высоте. Возможно, это самая многообещающая игра года для соньковской приставки после Final Fantasy VIII. Тоже, кстати, от Square.

СИ

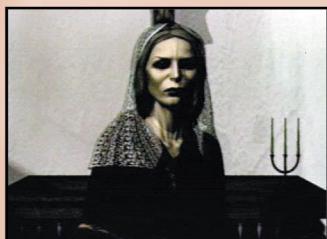
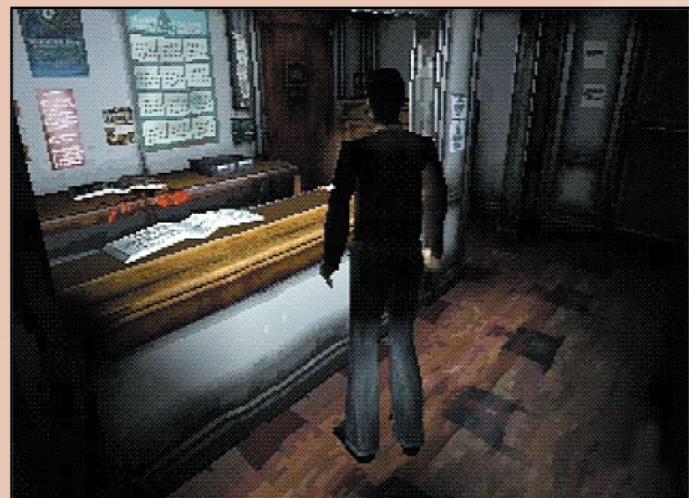


# Silent Hill

Александр ЩЕРБАКОВ

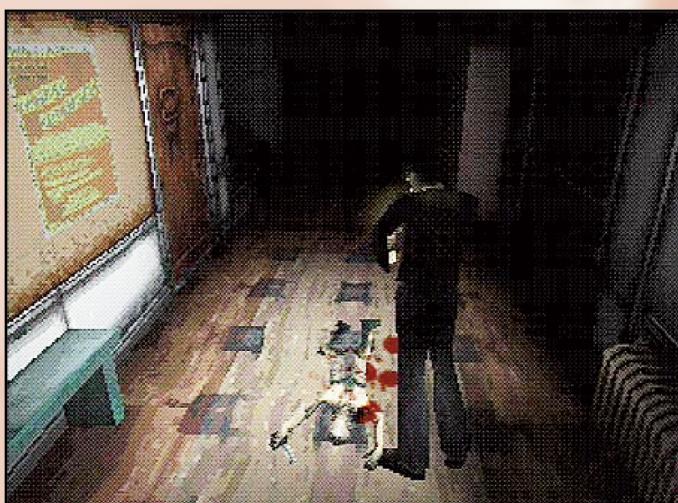
sher@gameland.ru

Фан интерактивных ужастиков довольно давно привлекает к себе разработчиков игр, постоянно стремящихся приблизиться в своих творениях к леденящим кровь фильмам ужасов, каких на самом деле тоже не так уж много. Обладатели PC получали в свое распоряжение различные видеоистории, претендующие на «ужасность» (часто из-за качества), но испугать игрока оказывалось делом непростым. Вот вызвать отвращение (как и в кино) — пожалуйста. Согла-



ситесь, наблюдать, как на экране по-тихоньку раздирают кожу с мясом, совсем не страшно, а просто противно (хотя кому как). А иногда при игре в очередной революционный ужастик людей пробирал даже не страх, а смех, как меня во время просмотра бесконечного сериала про Фредди Крюгера. Проблема, однако.

Коренной сдвиг в лучшую сторону произошел только в 1996 году, когда японская Capcom на время прекратила копошиться в бесконечных Street Fighter'ах, Final Fight'ах и MegaMan'ах и выпустила совершенно неожиданный (для нее самой, вероятно, тоже) Biohazard-Resident Evil. Resident Evil действительно смог вовлечь человека в мир страха и ужасов, действительно сумел поразить его мрачной атмосферой и ожиданием чего-то таинственного и

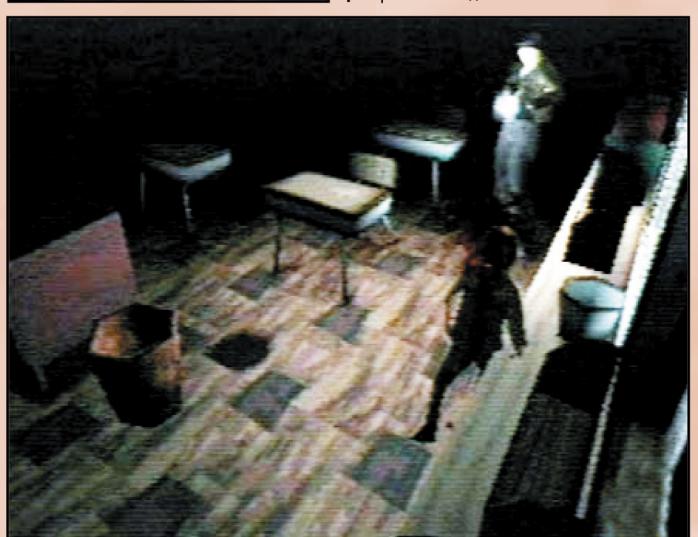


очень достойной и интересной игрой.

Konami не стала делать главного героя каким-то сверхчеловеком, лихим воякой, которому дай в руки ружье — всех переубивает. Им стал вполне обыкновенный человек, отец семейства, по воле случая вовлеченный в мистическую историю. Зовут его Гарри Мэйсон (Harry Mason), и все его злоключения начались с того момента, когда он со своей дочерью проезжал по шоссе в местечке, известном как **Silent Hill**.

Внезапно заметив на дороге маленькую девочку, Гарри постарался избежать неминуемого столкновения с пешеходом и резко свернул с дороги, разбив свое авто.

Очнувшись, он обнаружил таинственную пропажу дочери и находящийся поблизости городок, не подающий никаких признаков жизни. Почекав репу, Мэйсон попрерся туда, надеясь отыскать свое чадо, несмотря на то, что



пулемета у него в кармане, как у героев многих других игр, не было. Он еще не знал, что город этот, **Silent Hill**, окружен некой страшной тайной и существует, помимо нашего мира, еще и в другом измерении. Жуть.

Игрой процесс **Silent Hill'a** (это очень важно) отличается от Resident Evil'овского в сторону adventure, то есть игра не сводится к постоянному уничтожению противников, больше внимания уделяется собственно поиску ответов на мучающие героя вопросы. Сражаться придется только в исключительных случаях, когда нет другого выхода. А так гораздо предпочтительнее обойти монстра (в **Silent Hill** тоже будут монстры!) стороной, чем нарываться на схватку с ним.

Причем противника вы можете не только увидеть, а потом уже где-то прятаться, убегать, но и услышать. И даже на большом расстоянии, при наличии специальных приспособлений.

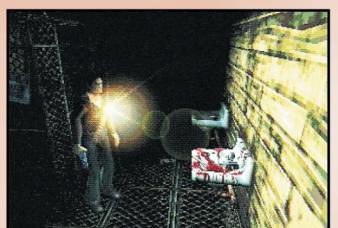
Огромную роль играет и освещение. Если ваш персонаж бродит во тьме, то для того чтобы

<b>ПЛАТФОРМА:</b>	PlayStation
<b>ЖАНР:</b>	action/adventure
<b>ИЗДАТЕЛЬ:</b>	Konami
<b>РАЗРАБОТЧИК:</b>	Konami
<b>ОНЛАЙН:</b>	www.konami.co.jp
<b>ВЫХОД:</b>	февраль 1999



что-то увидеть, нужно использовать фонарь, который освещает, естественно, ограниченный кусок пространства. И это еще больше подчеркивает темноту окружающего вас мира. Представляете, вы идете в кромешной тьме, и тут фонарь выхватывает из черноты зловещий оскал какого-нибудь чудовища или что-то вроде этого. Сколько ощущений сразу! А уж если мы пропустим удар от нашего врага, то нам об этом сообщит Dual Shock, что придает больше реализма, больше ощущений, устанавливает большую связь виртуального мира с реальным. Это всегда приятно.

Сюжетная линия **Silent Hill** по всем прогнозам должна оказаться весьма



сильной, с хорошей проработкой действующих лиц. Konami обещает, что игра будет смахивать на хороший роман ужасов, темную сказку для взрослых. Если, конечно, не считать вообще все игрушки исключительно детским занятием (или занятием для взрослых детей).

Я очень сомневаюсь, что **Silent Hill** станет таким же шедевром, как и Metal Gear Solid, предыдущий крупный проект Konami, но заслуженную (надеюсь) популярность он обязательно обретет. Ничего подобного, и того же калибра, за последнее время на рынке не появлялось и в ближайшее время не появится. А ждать конца года, когда представят новые игры из серии Resident Evil, еще очень долго, а, значит, не плохо бы запастись хорошим ужастиком.

# Under Cover: AD 2025 Kei

Александр ЩЕРБАКОВ

sher@gameland.ru

Первое впечатление, остающееся от предварительного знакомства с **Under Cover: AD 2025 Kei**, можно охарактеризовать кратко, одним словом — Square. Кажется, что выпустить такой продукт способна только вышеназванная компания, любитель всевозможных оригинальных и нестандартных наворотов, смелых экспериментов в самых различных жанрах, начиная от излюбленных RPG и кончая файтингами. А еще она любит вносить в свои творения некоторую кинематографичность и драматизм, пытаясь сделать игру чем-то большим, чем просто игра. И у **Under**

**Cover** есть практически все для того, чтобы определить в ней привычный Square'овский стиль, необычность, ну и, соответственно, практически безошибочно назвать разработчика. Только вот тут нас подстерегает облом, потому что, как оказалось, никакого отношения именитая японская компания к этому проекту не имеет. Разработчиком же выступает Pulse Interactive. Сей факт даже слегка шокирует. Любоизнанно, весьма любопытно. Возбуждает огромный интерес, особенно если знать некоторые подробности, связанные с игрой.

**Under Cover: AD 2025 Kei** (таково полное название игры) находится в разработке уже добрых три года, хотя



что Pulse Interactive всего-то создает новую версию Resident Evil'a, только без атмосферы ужаса и страшных неупокоенных мертвяков, но все далеко не так. Если в графе «жанр» стоит action/adventure, это совсем не означает, что ожидается новое пришествие Resident'a. Жанры — поджанры очень растяжимы, и не



**Under Cover** некоторую книжность и кинематографичность всего происходящего, скажет, историю. Для этих целей к созданию игры привлекли известного в Японии писателя Arimasa Osawa. Причем господин Osawa не был просто вырван из-за письменного стола и посажен за работу над игрой (с авансом в кармане). Человек этот известен как настоящий любитель видеоигр, обладатель большей части современных игровых систем, среди которых есть и Dreamcast, так что на участие в создании игры он откликнулся с неподдельной радостью и с энтузиазмом взялся



за написание сценария, создания облика **Under Cover**. К слову, в Стране Восходящего Солнца вскоре должна появиться его новая книга под названием

AD 2023 Ryoko, тесно связанная, на прямую перекликающаяся с **Under Cover: AD 2025 Kei** (вы, конечно, обратили внимание на название).

Список известных (в Японии) людей, призванных сделать **Under Cover** игрой яркой и запоминающейся, на этом не заканчивается. Дизайном основных персонажей игры занимается профессиональный художник, рисующий в известном стиле manga (большие глаза, длинные ноги, синие волосы) — Ken-Ichi Kutsugi. И это не первый его опыт в работе с играми. Музыку же занимается популярный в стране карманных чудо-вищ DJ Gomi (а имято как звучит, имя!). Создание красивых роликов поручено сведущему в этом деле человеку, Mark Giambruno, в послужном списке которого можно найти, к примеру, участие в работе над Pandemonium 2.



Действие **Under Cover** разворачивается через двадцать шесть лет после написания Александром Щербаковым этой статьи в городе Токио (не ново). Главный персонаж игры — детектив Kei Samejima, привлекательная девушка с более или менее нормальной формой лица, чем выгодно отличается от одной известной героини Tomb Raider'a. Бороться ей приходится с очередным преступным синдикатом, затерроризировавшим весь город. Завязка, вроде бы, довольно стандартная, но товарищ Osawa нас, наверное, не подведет и неплохо сумеет все завернуть и раскрутить.

Игра делится на три основных этапа: City Hotel, Bay Area и Water Town, в которых вам предстоит помучиться. Игровой процесс пока не обнаруживает каких-то особых наворотов в плане средств, доступных для прохождения **Under Cover**. Как всегда, бегаем, бьем/стреляем, ползаем на корточках. Но особенная атмосфера (не Resident Evil'овская!) и сюжет обещают очень многое.

Занимать **Under Cover: AD 2025 Kei** будет, по всей вероятности, два GD-ROM диска, так что сами судите о ее немалых размерах. Наверное, получится очень хорошая игра. Почему-то мне так кажется.

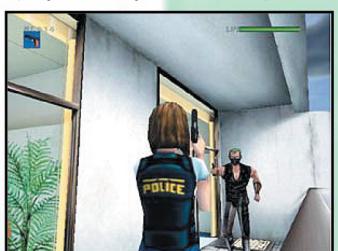
041

СТРАНА ИГР MAPT 1999



всегда их представители похожи друг на друга. Как в случае с **Under Cover**.

Безусловно, что-то от капкомовского ужастика в **Under Cover** есть. И от Parasite Eve. И от некоторых других продуктов. Получается нечто вроде та-



# Super Speed Racing

Александр ЩЕРБАКОВ

sher@gameland.ru

народной американской гоночной серии CART (Championship Auto Racing Teams), некогда известной как IndyCar, в Европе, да и у нас в стране, относятся с некоторым пренебрежением, хотя и интересуются событиями, происходящими там. Свои-

ми гонками, всякими Nascar'ами и прочими, американцы гордятся безмерно и считают их, как и все свое, лучшими на свете. И все притом, что Nascar — полное уродство и издевательство над всем видом спорта, а CART хотя и неплох, но по уровню соревнующихся зна-

чительно уступает нашей дорогой Formula 1. Но продукты, посвященные этой американской забаве, всегда выходили, выходят и будут выходить — янки их всегда купят. Вот и Sega — создатель лучших гонок для игровых автоматов — взялась еще за один проект по лицензии

CART, на сей раз предназначенный только для домашнего пользования. Чем очень не похож на известную Indy 500. К тому же **Super Speed Racing**, вполне возможно, станет игрой с из-



ием в прошлом сезоне на островах одного из этапов соревнований. Лицензией Sega, естественно, заручилась. Мало того, к разработке игры были привлечены специалисты из команды Team Rahal. А, значит, болиды практически полностью идентичны своим реальным прототипам. Даже ревущий звук мотора в игре — настоящий.

Одной из основных причин создания **Super Speed Racing** стала растущая популярность CART среди жителей Японии. Связано это с появлением в гоночной серии моторов Honda и проведе-



Учитывая все возможности Dreamcast, мы вправе ожидать от **Super Speed Racing** неплохих результатов, хотя все-таки с трудом верится, что новая сеговская игровая консоль так быстро получит в свое распоряжение полноценный симулятор.



СИ

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Pulse Interactive
ОНЛАЙН:	www.undercover.co.jp.
ВЫХОД:	лето 1999

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Sega
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	март 1999

# Worms: Armageddon

**Максим ЗАЙЦ**  
maxim@gameland.ru

**Worms: Armageddon** — хороший, добротно и качественно сделанный add-on, лишенный, как и его предшественник, особых недостатков, но наделенный при этом массой достоинств.

**K**азалось бы, что может быть милее и безобиднее обычного дождевого червя? Зубов у него нет, рогов и когтей вроде бы тоже, да и делить с сородичами ему явно нечего — земля большая, места всем хватит. Но нет же, несносная фантазия разработчиков увещала тщедушные розовые тельца пушками, бомбами и пулеметами отправила воевать друг с другом. Вот уже в который раз... Всеми любимые червики возвращаются к нам в виде третьей (или уже четвертой?) части — **Worms: Armageddon**.

В первую очередь обломались те, кто надеялся, что «Вормсы», наконец-то, станут трехмерными. Ничего подобного — графика в игре практически не изменилась. Конечно же, разработчики талдычат про «улучшенный движок Worms 2» и «новые спецэффекты», но тут же сами оговариваются, что «предыдущая часть была графически совершенной и ни в каких изменениях и дополнениях не нуждалась». Что ж, с гениальной простотой этого утверждения невозможно не согласиться (тем более, что выбора у нас все равно нет). Игра теперь идет в трех разрешениях: 640x480, 800x600 и 1024x768, а из внешних недостатков заметен только один: на некоторых картах бывает сложно отличить великолепно прорисованный задник от великолепно прорисованных же объектов местности. Бывает так: сидит себе вражеский червь под елочкой, и не стреляешь ты по нему, бережешь патроны, на потом оставляешь, а он, зараза, вдруг как развернется, да как залепит тебе в лоб... Елочка та вовсе даже не елочка оказалась, а кусок обоев. Впрочем, это уже детали.

Что изменилось на самом деле и глобальнейшим образом — это звук. Нет-нет, ни-

чего трехмерного, да и Dolby Surround вроде бы не поддерживается, зато появилась масса (а именно, почти 50) звуковых схем. На любой вкус, начиная от обычной разноголосицы типа «кибервормсов» или «Формулы 1» и заканчивая интернациональной озвучкой. Ликорадочно листая папку: Англия, Франция, Германия, Италия... Ууу, и мы здесь! Свершилось, вспомнили разработчики компьютерных игр о том, что есть на белом свете такая маленькая затерянная страна — Россия, вспомнили и выпустили для нее отдельную звуковую схему. «Русские» червики добросовестно, без акцента воят «Отлично!» и «Ты об этом пожалеешь!», и сердце заполняет теплая волна гордости за родную державу.

Впрочем, что это я все о мелочах, да о деталях. Как сама игра-то? Вставляю диск и в главном меню давлю на непривычно большую кнопку «OPTIONS». Так, что тут у нас? Поменять разрешение экрана, включить/выключить звук, выставить кучу настроек для игрового уровня... Ага, редактор ландшафта. Что ж, могло быть и хуже. Не слишком интуитивно, возможных изменений маловато, но все же с его помощью можно переделать по своему вкусу старую карту или создать новую. И на том спасибо. Что там у нас дальше? «Edit the weapons?» Вот он,рай для военных! Больше оружия, хорошего и разного — это дизайн **Worms: Armageddon**. Среди выстроившихся стройными рядами незабываемых гранат, базук и «хоминг миссилов» временами проглядывает нечто новое и интересное, а самое главное — все это великолепие можно изменять по собственному желанию: убийскую силу там увеличить или же объем амуниции. Огнемет, водяная овца, заморозка, огненные стрелы... Ууу! Глаза напиваются кровью, боевой дух поднимается до немыслимой высоты — пора начинать.

Мультиплеер с Интернетом пока обожает, для начала одиночная игра. Похоже на deathmatch'ем единственным жив (мертв?) человек — как и в любой уважающей себя стратегии, в **Worms: Armageddon** есть игровая кампания. Плотоядно облизываясь, жму на кнопочку... Тыфу ты, черт — забыл создать свою команду. OK, имена всем восьмерым червякам, хиповый могильный камень, специальное оружие и — как мило! — флаг и гимн Российской Федерации. Маленький



отряд готов к бою. Игровая кампания... Что? Мне говорят: «Здесь нет места для новичков». Это ято — «новичок»??? Да я ваших червяков асфальтовым катком раскатывал во второй части! Уф! В бешенстве возвращаюсь в предыдущее меню... но кампания манит несказанно. Придется вначале отыграть тренинг и получить в нем хотя бы бронзовую медаль. «Попасть гранатой по двум мишениям за 50 секунд». Запросто! «Расстрелять шесть целей из ружья». Легко! «Попрактиковаться с базукой». Упс, немного не рассчитал... Пакостная игра тут же возвращает меня на самое начало тренинга. «Попасть гранатой по двум мишениям...»

В общем, вожделенную медальку я получил с третьей попытки. Не зря старался, что называется — кампания оказалась довольно любопытной. Вместо банального «убить всех» в игре появились осмысленные задания. В первой миссии, например, нужно всего одним червяком с минимумом снаряжения добраться до противоположного края экрана и подобрать груз — и все это за весьма ограниченное число ходов; во второй пришлось мочить всех без разбору рода и племени, но опять-таки не абы как, а всего лишь двумя видами оружия.

Чтобы жизнь не казалась скучной и пресной, разработчики подсуетились насчет землетрясений, которые наваливаются в самый неподходящий момент и так и норовят сбросить неграмотно поставленного червячка в воду или на мину. Для окончательных извращенцев появились даже эпидемии — если вы никогда не видели кашляющего червя, обязательно посмотрите — зрелище незабываемое. Ну и, само собой, во время болезни ползучий теряет часть своей энергии. Командир отряда на начальном этапе имеет 150 единиц энергии и базуку, остальные бойцы послабее, но зато получили специализацию: гранатометчик, например, исключительно гранатами швыряется и знать ничего другого не хочет (понятное дело, это только в одиночной игре так). Дальше — больше, но все изменения носят уже чисто косметический характер. Хорошо это или плохо?

Всё зависит от того, чего вы ждали. По-моему, не стали разработчики изобретать велосипед во второй раз — и на том спасибо.

В общем, наигравшись в кампанию и основательно устав от компьютера, старательно прикидывающегося тупым, я решил попробовать что-нибудь погорячее. А ну как в deathmatch с компьютером сыграть? У AI в этой игре есть пять уровней «разумности». Четвертого — прикину я — будет вполне достаточно. И зеленые (то есть, простите, розовые) новобранцы момен-

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** turn-based strategy  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Microprose  
**РАЗРАБОТЧИК:** Team 17  
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P-100, 32МБ RAM, 2МБ SVGA, RAM, Direct3D-совместимая видеокарта рекомендуется P-150, 64МБ RAM, 4МБ SVGA  
**ОНЛАЙН:** http://worms.team17.com/  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Worms, Worms Reinforcements, Worms 2



ально превратились в ворошиловских стрелков и уже на третьем ходу повысили половину моей команды... Ну ничего, за это я им в следующем бою хвости поотшибал.

И все-таки Worms был, есть и остается в первую очередь multiplayer-игрой. Ни один даже самый лучший компьютер не заменит живого противника, не вернет хищной радости при виде вытянувшегося лица соседа, у которого сразу три червяка свалились в воду после вашего удачного выстрела. Эх, да что там говорить... Из многопользовательских режимов в игре присутствуют LAN, Internet и вечный нестареющий hotseat. Мало, ох мало осталось сейчас игрушек, позволяющих посидеть вшестером у одного монитора. Но «Черви» не стареют... и не слишком меняются. Разве что игровые схемы добавились — это чтобы склонить себе время и не выставлять каждый раз перед игрой все ее параметры заново. Выбираем какой-нибудь «armageddon» и режемся до посинения на трясущемся континенте с кашляющими и чихающими червяками. В Интернете открылся даже специальный игровой сервер «Wormnet», созданный по принципу того же «Battle.net». Регистрация новых игроков, система рейтингов, жесткий контроль за мошенничеством во всех его проявлениях. Так, например, любители поднимать свой рейтинг за счет легких побед над заранее предупрежденными товарищами будут неприятно удивлены неэффективностью такого, казалось бы, проверенного способа. «Играйте честно, — заявляют разработчики, — так интереснее». Что ж, попробуем.

И вот пришла пора подводить итоги. Конечно же, полноправной третьей частью **Worms: Armageddon** не назовешь (и троека, кстати, стыдливо выпала из названия игры). Это хороший, добротно и качественно сделанный add-on, лишенный, как и его предшественник, особых недостатков, но наделенный при этом массой достоинств. К их числу относятся расширенный мультиплеер, и многязыковая поддержка, и новые виды оружия — хотя последнее является скорее закономерностью. Маловато изменений по сравнению с предыдущей частью? Да, это так. Но играть по-прежнему интересно, и это главное. А через годик Team 17, глядишь, и явит миру долгожданное трехмерное чудо-продолжение нестареющих «Червяков».

## ДОСТОИНСТВА

«Черви» стали поистине интернациональными, и к ним добавилась масса забавных наворотов.

## НЕДОСТАТКИ

Навороты наворотами, но серьезных изменений в игру внесено не было.

**РЕЗЮМЕ**  
Worms 2.1.

7.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

**ARMAGEDDON**





# Turok 2: Seeds of Evil

**Вячеслав НАЗАРОВ**  
master@gameland.ru

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D-action  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim Entertainment  
**РАЗРАБОТНИК:** Iguana Entertainment  
**ТРЕБОВАНИЯ:** P-166, 24 MB RAM,  
Требуется 3D-акселератор  
**ОНЛАЙН:** www.turockave.com  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Turok, Quake 2

**ПЕГИЙ МОНСТР,  
БЕГУЩИЙ КРАЕМ МОРЯ**

**T**urok 2: Seeds of Evil является более чем достойным продолжателем дела, начатого своим предшественником. Графика просто поразительна. В игре используется новый движок, позволяющий воплотить огромное количество эффектов. Самой огорчающей новостью является то, что во второй части разработчики так и не смогли отказаться от тумана, скрывающего дальние объекты и нервировавшего даже самых спокойных игроков-последователей учения игорев. И хотя теперь им так не злоупотребляют, впечатление это несколько портит. В Turok 2 применяется динамическое освещение, что предоставляет возможность воскликнуться отражениями на воде и мерцающими фонарями.

Кстати, об огне. Он реализован просто замечательно. Издалека горящие предметы выглядят бесподобно. К сожалению, вблизи огонь выглядит «плоским», но, тем не менее, тоже очень достойно. Но не будь света, не было бы тымы... Именно огонь и другие источники обеспечивают бесперебойное снабжение Turok 2 тенями, которые делают и без того ужасных врагов еще страшнее и мрачнее.

О врагах, точнее об их телах, стоит сказать особенно. Если игрок воспользуется для уничтожения очередного монстра луком, то метко выпущенная стрела воткнется в тело негорячей и будет там оставаться, пока ее не вынут из бесчувственной тушки или не подберут с пола. Помимо этого, в Turok 2 применяется система, просчитывающая тяжесть ранений, наносимых проклятым супостатом. То есть враг может быстро и мирно скончаться от меткого выстрела в голову или, наоборот, носиться за настоящим индейцем по всему уровню, не в силах пошевелить рукой с торчащим из нее пучком стрел. Единственное, что не нравится в игре в плане убийства, так это то, что тела врагов бесследно исчезают через несколько секунд после смерти. Зато умирают они чрезвычайно красиво. Ведь в Turok 2 применяется технология «генерации случайных судорог», действующая чрезвычайно замечательно и радующая глаз любого охотника на динозавров. Аго-

**ДОСТОИНСТВА**  
Великолепная графика. Обилие оружия и врагов. Проработанный мультиплеер.

**НЕДОСТАТКИ**  
Опять отдаленные объекты скрывают гадкий туман. Слишком большие уровни. Трупы врагов исчезают в неизвестном направлении.

**РЕЗЮМЕ**  
Отличное продолжение первой части игры. Чудесный подарок всем любителям жанра!

7.5

- 1.5 VIDEO
- 1.5 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

Turok 2 на Nintendo 64 распродан весьма приличным тиражом далеко за миллион копий, будучи далеко не гениальной игрой. Только что появившаяся PC-версия заставила нас вернуться к этому проекту...

ния зеленого змия — это просто песня. Анимация еще живых противников тоже весьма радует глаз и не вызывает никаких неприятных ассоциаций. Выглядят чудовища весьма правдоподобно. В этом помогает довольно живая мимика и дыхательные движения, периодически осуществляемые ими. AI отрицательных героев нельзя назвать сверхъестественным, но, тем не менее, он ушел далеко вперед по сравнению со своим предшественником. Мерзкие твари прячутся в укрытиях, уворачиваются от выстрелов игрока, даже паникуют и убегают, если видят, что у того более мощное оружие. А коли почувствуют, что вот-вот сыграют в ящик и здорова осталось всего ничего, то в погонях за ними придется простоять немало времени.

## ВРАГИ! КРУГОМ ОДНИ ВРАГИ!

Кровным врагом игрока является некто Примаген — инопланетное чудовище, напоминающее по виду результат экспериментов по скрещиванию таракана и богомола. Но у подобных Турку-супергероев всегда оказывается масса противников и помимо суперзлодея, вот и в Turok 2: Seeds of Evil их более 20 видов. Давайте рассмотрим некоторых аборигенов Потерянных Земель повнимательнее.



Рапторы (Raptors) — довольно милые зверюшки, перекочевавшие в Turok 2 из первой части. Не откладывают ни умом, ни сообразительностью, но ужасно красавцы. За ними следуют Раптоиды (Raptoids) — соответственно, электронные твари, созданные по образу и подобию рапторов. По тактико-техническим характеристикам остались на уровне своих живых прототипов. Диморфоиды (Dimorphodons) — летающие динозаврики с чрезвычайно маленьким мозгом, что делает их не слишком опасными, но занудными противниками, так как летают они хорошо и попадают в них нелегко. Помимо них к динозавровой братии относятся и Эндтрейлы (Endtrails). Это здоровые твари, чрезвычайно быстро бегающие и использующие для сражений свой хвост недетских размеров. Весьма опасный противник. Но не динозаврами единими, как говорится. Попадаются среди злодеев и человекообразные существа. Например, Стрелки (Gunters). Не слишком интеллектуальные товарищи, но уже пора смириться, что в армии (даже инопланетно-чудовищной) эйнштейнов не берут. Действуют они по принципу: пулемет есть — ума не надо. Утешает разве что то, что пулеметы время от времени клинит. На помощь Стрелкам периодически приходят инопланетянские четырехрукие Солдаты (Soldiers), вооруженные какими-то бластерами. Берут не качеством, а количеством. И таких агрессоров в игре в Turok 2: Seeds of Evil достаточно, а сами враги хватают игроков своими цепкими лапами за все выступающие части тела. Кошмар!

## ДАЙТЕ ТУРКУ РУЧНОЙ ПУЛЕМЕТ!

И хотя именно с пулеметом в этой битве на благо человечества встретиться не суждено, оружие в Turok 2: Seeds of Evil имеется в огромных количествах. Всего 24 различных приспособления, некоторые из которых вызвали приступы дикой зависти у моего знакомого патолога-анатома. Начинается все с Талонов (Talons). И это вовсе не бумажные талончики на прием к прокто-

логу, а стальные клинки, крепящиеся на запястьях настоящих Турков. Особенно много врагов ими не уложишь, но колбасу порезать — в самый раз. Продвинутая модификация Талонов — Военное Лезвие (War Blade), которое отличается главным образом размерами. Под номером три в нашей программе выступает Лук Обыкновенный (Bow). Не слишком мощное оружие, даже слишком немощное, но чрезвычайно любопытное. Хотя стрелы наносят лишь незначительный урон вражескому здоровью, но наблюдение за раптором, из-за воткнувшихся в него стрел похожего на дикого свирепого ежика, доставляет огромное удовольствие. Лук Необыкновенный (Tek Bow) проявляет свою необыкновенность лишь тем, что стреляет разрывными стрелами, взрывающимися через несколько секунд после попадания куда-либо, и позволяет вести снайперскую стрельбу. Обслуживать пистолеты и магнумы особого смысла нет, ибо оружие самое обычное и ничего особенного собой не представляет. Дробовик (ShotGun) является собой более серьезный образчик приспособления для уничтожения динозавров и прочей мерзости. Ракетница (Flare Gun) предназначается вовсе не для того, чтобы подавать сигналы к атаке своим добровольным помощникам (все равно нет их, разве в мультиплеере, но об этом ниже), а чтобы освещать свой путь к победе. Прибор под названием Огненная Буря (FireStorm), пожалуй, больше всего подходит на пулевой, ибо с огромной скоростью стреляет плазмой. Гарпун (Harpoon) может очень неплохо использовать в подводных поединках, тем паче, что кроме него лишь несколько видов холодного оружия возможно свободно применять в водной стихии. В Turok 2: Seeds of Evil дело не могло обойтись и без вооружения, которое де-факто уже вошло в стандартный набор любой action-игры. Речь идет о гранатометах (Grenade Launcher) и огнеметах (Flamethrower). Но это не все. Еще великое множество орудий производства трупов будет облегчать нелегкую жизнь героя в игре. Какие? Нормальные Турки всегда все выясняют сами. Дерзайте!

Но с одним только оружием бегать довольно скучно. Тем более, усташь быстро. Поэтому в путешествии Турку помогают Священные Талисманы. Помимо художественной ценности, у них есть еще много других достоинств. Талисман Сердце Огня (Heart Of Fire) позволяет гулять по раскаленной лаве, проходить сквозь огонь (теперь понятно, почему у игорев все так ловко получаются — стащили где-то одно «сердечко»). Шепчущий Талисман (Whispers) поможет вызывать древних духов, которые, как показывает практика, добре старика Хоттабыча и Карлсона вместе взятых и могут легко и непринужденно перенести Турка в недоступные для него места. Очень полезной вещью является Глаз Истины (Eye Of Truth). Он позволяет видеть скретные тропы, ведомые только диким кабанчиком и домашним слонопатом. Дыхание Жизни (Breath Of Life) является сугубо специализированным талисманом, необходимым лишь для того, чтобы без ущерба для здоровья плескаться в мрачной Реке Душ. Последнее же священное приспособление называется Прыжок Веры (Leap Of Faith). Я его найти не смог. Возможно, с ним надо прыгать на Веру. В списке монстров я никаких Вер не нашел, поэтому было бы весьма любопытно на нее взглянуть.

## ПЕРВЫЙ ШАГ — ВПЕРЕД И В РАЙ!

Вот и выяснилось, с какими злодеями предстоит сражаться в Turok 2: Seeds of Evil с



вышеперечисленным оружием в руках и других конечностях при помощи Священных побрякушек. Происходит же все это будет на шести огромных уровнях, начиная с мирного портового городка и заканчивая кораблем мерзавца Примагена. Перемещение между уровнями осуществляется с помощью хитрой системы телепортаторов.

Путешествие по различным мирам — процесс довольно захватывающий, особенно если вспомнить про таящихся в темных углах динозаврообразных монстров и прочих злобных тварей. Узкие мрачные коридоры загадочных храмов, широкие каналы с прозрачной водой... Все это создает очень приятную атмосферу, щекочущую нервные окончания игроков. Звуковое сопровождение лишь усиливает эффект присутствия в мире, наводненном кровожадными рептилиями.

## КТО НА МЕНЯ С ВАСЕЙ?

В Turok 2: Seeds of Evil наконец-то появилась возможность игры в режиме мультиплеера, от отсутствия которого страдала первая часть (а точнее, миллионы игроков). На этот раз всем жаждущим людской крови предоставляется возможность уничтожения своих собратьев на тринацати deathmatch-уровнях. Помимо стандартного deathmatch'a в игре присутствует еще несколько интересных режимов. Bloodlust — уничтожение всех и вся с ограничением по времени. Очень занятным представляется Frag Tag. В нем один из игроков становится «жертвой», не имеющей никакого оружия. Он должен, избегая охотящихся за ним противников, добраться целым и невредимым до определенного пункта на карте. Весьма своеобразно.

Имеется еще один режим — командной игры (team mode). Выбрав его, игроки обрастают команды и сражаются 2 на 2, 3 на 1 или 2 на 1 (один на всех и все на одного — да, есть фантастика!). Для сетевых сражений существует возможность выбора одного из 12 персонажей, среди которых и рапторы, и эндтрейлы, и многие другие старые знакомые.

## НЕ БОЙТЕСЬ ДИНОЗАВРОВ

В последнее время появилось немало игр, где противниками разумного, доброго, вечного являются динозавры и иже с ними (начиная с Trespasser и заканчивая Carnivores). Но все это достаточно «оригинальные» игры, и любителям спасения миров и вольной стрельбы по топлам монстров приходилось, утирая скупую слезу, вновь садиться за сто раз пройденные Quake'и, SiN'ы, с ностальгией вспоминая о



динозавриках из Turok. Теперь мучениям несчастных пришел конец. Turok 2: Seeds of Evil вновь дает возможность каждому желающему устроить глобальный геноцид всевозможных заворов, а также в очередной раз отогнать от многострадальной планеты прямую и явную угрозу. А если учитьвать и то, как ящерицы выглядят и где двигаются, то даже человеку, никогда не заглядывавшему в Палеонтологический музей, станет ясно, почему этих зверей боялись и уважали. Но я не боюсь динозавров. I'm a Turok!



# ГЭГ

ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

## Гарри в отпуске



Все, что вы хотели  
рассмотреть на  
знаменитом ГЭГе, но  
не могли увидеть!

... отскочившая от штанов Гарри Таскера пуговица окончательно и бесповоротно разрушила злодейские козни. Как говорится в таких случаях: "ГЭГ закончился. Всем спасибо."

Тебе осталось только насладиться прощальным танцем Маркиза. Кстати, как нам удалось выяснить, дивная музычка под которую отплясывал старый маразматик, имеет весьма мудреное название: "Похороны Чапаева в молдавском селе по католическому обряду постепенно переходящие в Праздник Урожая".

Для тех, кто знает "ГЭГ"



Забудь о борьбе, оставь в покое Силы Зла, и так уже порванные на грелки, и проведи отпуск вместе с Гарри Бивневым!



Теперь ты можешь вести совершенно бессмысленное существование, лишенное всяческих целей. Просто ходи и смотри. Или лежи и смотри. Но помни, что ты уже не тот Гарри, что был до ГЭГа, а самый настоящий Бивнев! Постарайся оправдать свою славную фамилию! И все такое...



Исполнительные права на издание и распространение принадлежат компании "Новый Диск".  
WWW.nd.ru

Разработчик: ZES't Studio

# TOCA2

Александр ЧЕРНЫЙ  
holod@gameland.ru

Codemasters медленно, но верно продолжают завоевание сердец поклонников автогонок. Возможно, что через пару лет от их творений будут фанатеть не только патриотичные англичане, но и весь остальной мир...

**K**то ни мечтал смолоду устроить где-нибудь в окрестностях родного района небольшие автогонки? Дадут, что в RL такие эксперименты слишком часто заканчивались плачевно — вот мой собственный. На своем «жигуленке» по прозвищу «Кусок» я с друзьями гнался за институтским согрессником, который летел впереди на своей «Таврии» «Безумный Коновал». Он был в «Коновалье» один, а нас в «Куске» было двенадцать. Впереди был поворот на 90 градусов и раскатанная ледяная лепешка, припорошенная снегом. «Коновал» прошел поворот без проблем, а я вот с «Куском» попал на лед. Результат — разбитые морда и правое крыло, плюс ушедшая стойка и шок на две недели вперед.

А что делать, если быстро ездить хочется, но нет возможности? Ответ очевиден — закупиться толковым



#### ДОСТОИНСТВА

Приятный геймплей, стильный интерфейс, ощущимые старания разработчиков сделать игру динамичной и притягивающей.

#### НЕДОСТАТКИ

Отдельные проблемы в графическом исполнении (совсем маленькие), кое-где не хватает реализма.

#### РЕЗЮМЕ

Отличная игра для любителей покататься.

7.5

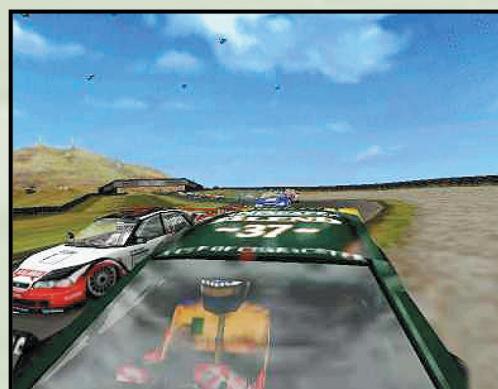
- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

симулятором автогонок. Это безопасно (по крайней мере, для физического здоровья — за вашу психику я ответственности не несу) и динамично — вместо «жигулей» и «запорожцев» можно погонять на Опелях, Ауди и Фордах.

Для этих целей идеально подходит новый продукт от Codemasters, который называется **TOCA2**, или **Touring Cars 2**. Как вы уже поняли, это автогонки. Причем не на абстрактных поднебесных Ламборджини и Феррари, а на более или менее доступных, так сказать, транспортных средствах. Вот список машин, на которых вы можете погонять в **TOCA2**: Honda Accord, Audi A4, Vauxhall Vectra, Volvo 340, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna, Ford Fiesta, Lister Storm, AC Supreblower, Grinnal Scorpion, Jaguar XJ220. Большая часть этих тачек уже перестала быть новинкой на городских улицах, а теперь вы еще и сможете опробовать любую из них.

Первое, что радует в **TOCA** — это менюшки. Они очень стильные и симпатичные. Каждое нажатие на что-нибудь сопровождается ненадоедливым звуком. Так что интерфейс в игре, как говорится, дружественный.

Перед стартом вы можете накачать кучу полезных данных из меню «Information». Это местечко, где собрана информация обо всех машинах (TTX), обо всех пилотах (плюс фото каждого в отдельности) и обо всех трассах — их (включая бонусные) около двух десятков. О трассах скажу отдельно: на карте каждой отмечен оптималь-



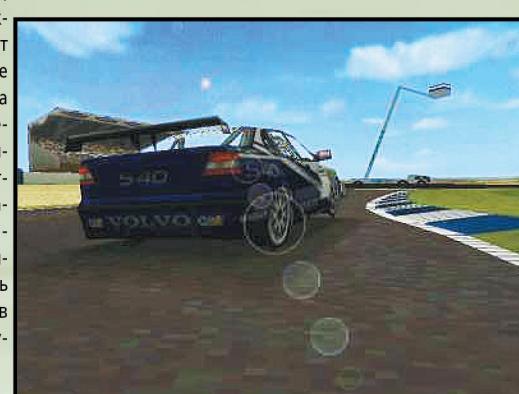
поленитесь залезть туда, прежде чем куда-то ехать.

Кроме всего прочего, перед стартом существует возможность оттюнить машину. Настраивается практически вся ходовая. Процесс работы с настройками, при их обилии, прост и интуитивен, как лошадь в вallenках, и поэтому затруднений не вызывает.

Сам процесс гонки в **TOCA2** довольно динамичен. Правда, надо отметить, существуют некоторые мелочи, которые очень хотят испортить впечатление. К таким относятся, например, светофор на старте. Он почему-то пролетает над машинами, аки на крыльях, и остается висеть именно над вашей. Это, на самом деле, здорово портит общую картину — вы наверняка знаете, что на настоящих гонках светофоры не летают — это опасно.

Но вот вы трогаетесь, и тут поганый светофор остается позади. Надо отметить, ощущение скорости в **TOCA2** приличное — почти как в жизни, особенно при виде из кабины. Еще приятный графический аспект — ваше имя, которое вы ввели перед гонкой. Теперь оно написано на заднем стекле — знай наших.

Вообще, объективно говоря,



ря, графический движок в **TOCA2** есть и за что похвалить, и за что поругать. Хвалить — за красоту машин на трассе и за скорость. Хвалю. Ругать — за отдельные детали окружения: конкретно за зрителей. Как это ни прискорбно, группы болельщиков, стоящие за оградами, являются простые спрайты. И когда машина, в очередной раз столкнувшись с заграждением, останавливается рядом со «зрителями», их убогость очень бросается в глаза. Так что ругаю.

Кстати, раз уж заговорили о столкновениях с заграждениями... Так вот: даже на высоком уровне реализма машина (ваша или AI — не важно) не подлежит полному уничтожению ни в каком случае. Вы можете врезаться в ограды, в трибуны со зрителями (им пофиг — они спрайтовые и, кстати, безмолвные или какие-то тихие — ни разу не слышал, что кричали), можете

пытаться калечить машину, как попало. Она, в свою очередь, будет мяться, биться... но ехать. Ни дыма, ни, тем более, огня вы не увидите. Зато к финишу, в отличие от AI (тот умеет водить — факт, использует любую возможность, чтобы подрезать и обогнать), приедете на куске мусора. И еще одна мелочь, которая немного раздражает: у машины нельзя отломать боковые зеркала заднего вида — даже при самых жутких прыжках на



стену они, как говорится, остаются торчком. Бесит ужасно, на самом деле.

Еще почему-то не очень радует звуковое оформление — во многом не дотягивает до динамики движка. Просто саунд работающего на максимуме мотора быстро доканывает, и хочется выключить его совсем. Впрочем, это на любителя.

Если быть объективным, **TOCA2** — очень неплохая игра в своем классе. Она будет интересна как поклонникам «гонялок» в стиле NFS (хотя по графике она и послабее), так и фанатам настоящих спортивных автогонок. Так что Codemasters явно показали себя с лучшей стороны. **TOCA2** — отличное средство от скучи.

# Rollcage

Петр ДАВЫДОВ  
pdavidov@gameland.ru

Как и следовало ожидать, Death Track еще не вернулся к нам. Быть может, пройдет время, и этот долгожданный час настанет. А пока остается лишь довольствоваться тем, что время от времени подкидывают нам разработчики.

**M**ного воды утекло с тех пор, когда в 1989 году увидел свет легендарный Death Track, и многие игры пытались потом повторить его успех. Разработчиками штамповались бесчисленные гонки, в которых «вы могли не просто ездить по кругу, но и уничтожать своих противников». Однако, несмотря на все усилия, воссоздать атмосферу той игры не удалось никому... А ведь, казалось бы, достаточно было сделать то же самое, что и в Death Track, но на новом уровне графики. Быть может, так оно и есть, проверить столь смелое предположение пока что не удалось, ибо ни в одних гонках на выживание не было с тех пор такого разнообразия оружия, технических апгрейдов, а, главное, такой атмосферы. Словом, нам все еще нужен Death Track 2, хотя прошло уже 10 лет. Но вместо этого Psygnosis предлагает нам Rollcage — очередные гонки со стрельбой. Как вы думаете, это игра нашей мечты?

«Не верю!», — сказал бы Станиславский и оказался совершенно прав. Тот мир, который рисуют нам разработчики, не внушиает ровным счетом никакого доверия. Абстрактное будущее, какие-то непонятные гонки по кольцевым трассам, водители — подростки хулиганского типа, машины... Впрочем, о машинах стоит поговорить особо.

Интересны они тем, что у них нет привычной крыши и днища. То есть и верх и низ абсолютно симметричны, поэтому совершенно не важно, какая из сторон будет сверху, а какая снизу. Словом, покуяркались, полетали над трассой, поехали дальше. Главное — не мешкая развернуться в правильном направлении, и вперед! На скорости под 500 км/ч к заветной финишной черте.

В начале игры вы можете выбрать себе команду, а также персонажа, за которого будете выступать. Последних всего шесть, и у каждого, соответственно, свое средство передвижения. Чем они отличаются, можно понять, выбрав режим тренировки: в нем играющему предоставляется возможность поездить



на всех машинках и выбрать авто по себе.

Оружие же, которое можно использовать, одинаково для всех участников заезда, как, впрочем, и некоторые другие «бонусы», подбираемые прямо на трассе, а затем используемые в подходящий момент. Порой не помешает турбо-ускоритель, иногда полезен суперзамедлитель (разумеется, для противников) и, разумеется, никогда не будут лишними несколько ракет и прочих средств поражения. Да, чуть не забыл, всего таких вецищ на всю игру — восемь видов.

К сожалению, уничтожать вы можете лишь постройки, щедро расставленные вдоль игровой трассы. Можно запустить ракету, а можно просто врезаться на большой скорости — эффект один и тот же. Здание начнет рушиться, чтобы через секунду исчезнуть, на какое-то время оставив на своем месте огоньки пламени или, в лучшем случае, каменные валуны. Противников же уничтожить невозможно, но метко пущенный ионный разряд вполне может на время дезориентировать назойливого претендента на победу, оставив его далеко позади.

Но главный недостаток Rollcage, на мой взгляд, заключается в полном отсутствии главного — игровой атмосферы. Каждую секун-



Приятно, что разработчики помнят еще о тех людях, которые не имеют возможности играть по сети. В Rollcage имеется привычный уже режим «split screen», позволяющий играть на одном компьютере сразу двум людям. Впрочем, не забыта и традиционная сетевая поддержка.

Ду ты отчетливо осознаешь, что играешь в игру, а также то, зачем ты это делаешь. Никакого полета фантазии, никаких переживаний за то, чтобы прийти первым... Ездим, время от времени пускаем ракеты, оставляем далеко позади неумелых конкурентов, приходим первыми, набираем очки, переходим к следующему этапу. Собственно, все.

Как и следовало ожидать, Death Track еще не вернулся к нам. Быть может, пройдет время, и этот долгожданный час настанет. А пока остается лишь до-

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: Auto arcade  
ИЗДАТЕЛЬ: Psygnosis  
РАЗРАБОТЧИК: ATD  
ТРЕБОВАНИЯ: P-166, 16 MB RAM,  
К КОМПЬЮТЕРУ: 4x CD-ROM, 3D акселератор  
ОНЛАЙН: www.psognosis.com  
ВЫХОД: Конец 1998 года  
АЛЬТЕРНАТИВА: Hi-Octane



вльзоваться тем, что время от времени подкидывают нам разработчики. Или не довольствоваться, хотя, конечно, и можно, если хочется, просто расслабиться и часок-другой погонять по кругу.

## ДОСТОИНСТВА

Можно разрушать здания.

## НЕДОСТАТКИ

Малый выбор оружия.

## РЕЗЮМЕ

Не то чтобы плохо, но и не особо хорошо.

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 2 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 0 ADDITIONS

6.0

# Uprising X

Михаил  
РАЗУМКИН

Создавая *Uprising X*, CyClone Studios воспользовалась особым методом портирования. Как и в случае с Activision'овской вариацией '76, упор был сделан на адаптацию игрового процесса к типично приставочным стандартам.

**Д**авным-давно в очень, очень далекой галактике... **Uprising**. Поверьте, мне совсем не хотелось иронизировать по поводу великого творения Джорджа Лукаса. Но так уж получается у людей, что если появляется Империя, то сразу где-нибудь на ее просторах появляются повстанцы, совершенно недовольные сложившимся положением дел и стремящимися его изменить. Да, сюжет, прямо скажем, довольно избитый, зато практически беспрецедентный для продуктов такого рода. Кроме того, в играх подобного жанра он имеет сугубо второстепенное значение.

Итак существует злобная Империя, которая нещадно угнетает все народы (будь то люди или нелюди), попавшие под ее контроль. Само собой это вызывает недовольство и вооруженное восстание последних, о чем, кстати, довольно недвусмысленно говорит название игры. Из-за нехватки собственных разработок повстанцы воруют у Империи экспериментальный танк огромной огневой мощи — Wraith, что сдвигает военное превосходство в их сторону. И на момент игры Империя побеждена на всех фронтах, но все еще довольно сильна. Вы же, как ярый поборник прав человека, конечно, являетесь пилотом могучего Wraith и, соответственно, призваны повести восставших к свободе. Казалось бы, еще один удар и ненавистный противник побежден, но... А далее все как обычно: далекий сектор галактики, инопланетные союзники — таинственные Xa, секретное оружие Империи, способное уничтожать целые миры, и множество миссий.

Несмотря на недавний выход (конец 1998), сама игра далеко не нова. Многие, наверное, помнят *Uprising: Join or Die* от той же Cyclone Studios, вышедшую на PC около полутора лет назад. Тогда идея соединить в одном жанре стрелялку от первого лица и стратегию

## ДОСТОИНСТВА

*Uprising X* — первая и единственная игра в жанре action/strategy для PlayStation.

## НЕДОСТАТКИ

Средняя графика, отсутствие особой разницы от версии этой игры для PC

Пусть это и не хит первой величины, однако *Uprising X* получился вполне достойной для PlayStation игрой в совершенно новом для нее жанре.

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

7.0

в реальном времени была довольно заманчива. Да и реализация этой идеи выглядела весьма неплохо, хотя все же стрельбы там было много больше, чем стратегии. *Uprising X* был заявлен уже через полгода после выхода оригинального продукта. Cyclone Studios решила переделать свой «шедевр» под великую PlayStation, но не просто переделать, а усовершенствовать. Конечно, это не относится к графике. Все новшества связаны с AI (пресловутым искусственным интеллектом) и построением миссий, которые должны были стать более разнообразными и интересными. По сути получилась новая, независимая игра в жанре, которого еще не было на приставках. Интересен и тот факт, что она вышла в свет практически одновременно с продолжением «писишной» версии

### *Uprising 2: Lead and Destroy*.

Те, кто уже знаком с *Uprising*, смело могут пропустить следующие несколько строк, поскольку речь пойдет о

структуре игры, которая практически не изменилась. А для остальных расскажем об основных принципах. Начнем с того, что вы, как уже говорилось выше, являетесь пилотом танка, соответственно, основное ваше занятие — это уничтожение живой и механической силы противника, хотя попутно можно выполнять задачи по обороне, захвате, сопровождении или обнаружении различных объектов — т.е. классическое построение игр жанра action. Элементы стратегии в *Uprising* заключаются в возможности строить базы и грамотно использовать их ресурсы. Сами базы, как правило, состоят из цитадели, нескольких заводов по производству разных видов боевой техники и оборонительных пушек. Основной же их ценностью, кроме элементарного ремонта, является способность заводов телепортировать определенный вид войск к местоположению вашего танка. Среди упомянутых подразделений различают: пехоту, танки, штурмовики и тяжелые бомбардировщики. Все это мало способствует прямому уничтожению врага, но прекрасно отвлекает его огонь на себя, что тоже чрезвычайно ценно. Хитрость состоит в том, что базы можно размещать лишь на особых площадках, которые имеют ограниченные

размеры и практически все заражены противником. Поэтому, чтобы не воевать в одиночку, в начале любой миссии приходится отвоевывать у врага пару плацдармов для застройки. Вот такая простенькая концепция.

Наконец, переходим непосредственно к самой *Uprising X*. Несмотря на заявления разработчиков, изменений в игре немного. Искусственный интел-



лект практически не изменился, по крайней мере, я этих изменений не обнаружил. Что касается миссий, то они действительно стали разнообразными, а заданий, требующих тривиального уничтожения любого присутствующего врага, очень мало. Сложность игры осталась на прежнем уровне, т.е. на уровне *Uprising: Join or Die*. И если в *Uprising 2: Lead and Destroy* вы и в одиночку можете выжечь большинство баз врага, а ваши танки уничтожают противника с первого выстрела, то в *Uprising X* излишняя уверенность в собственной мои и неязвимости чревата достаточно быстрым проигрышем. Хотя ваш танк, конечно же, не беззащитен.

Стандартно он вооружен лишь лазерной пушкой, но, как правило, по уровню разбросано много upgrade'ов вооружения и ремонтных боксов (всего в игре около шести видов оружия для Wraith). Иногда эти полезные вещи скрыты в оврагах или постройках. Так что к концу миссии вы приобретаете внушительный арсенал, способный дать отпор практически любому врагу.

Теперь немного затронем управление игрой. Тем более, что переход с мыши на геймпад без потери качества игрового процесса очень проблематичен. Умелцам из Cyclone Studios этот перевод удался, правда, пришлось задействовать все кнопки плейстейшеновского геймпада. Управление игровой ситуацией довольно удобно, хотя и требует некоторого периода времени для полного освоения. Для тех же, кого не устраивает изначальная кон-

фигурация, есть режим самостоятельной настройки кнопок. Предусмотрена и возможность использования DualShock, где первая аналоговая рукоять используется для обзора, а вторая для передвижения танка. Что же касается предпочтительности выбора аналогового или цифрового контроля, то это исключительно индивидуальный вопрос. Но если все же возникли проблемы с управлением, то существует режим тренинга, который всегда отличался высшим качеством в серии *Uprising*. И при наличии даже самых скромных познаний в английском обучиться основным принципам игры не представляет никакого труда, поскольку все задания логичны, а голос наставника сопровождается текстовыми вставками.

Пожалуй, наиболее интересующая всех игроков сторона игр — это графика. Но в отношении *Uprising X* по этому поводу ничего особенного сказать нельзя. Никаких прорывов здесь нет, хотя графика в игре вполне достойная. Она даже наверняка понравится тем, кто не видел оригиналной версии, а тем более ее продолжения (я имею ввиду *Uprising: Join or Die* и *Uprising 2*). Поэтому что низкое разрешение все же сильно снижает впечатление, хотя на скриншотах игра выглядит очень неплохо. Немного огорчает бедноватый дизайн уровней, представляющий собой холмистую местность довольно мрачных оттенков, иногда сдобренную деталями типа разбросанных бочек, зданий или каких-то растений. Причем двигаться можно исключительно между холмов. Подняться же на возвышенность либо чрезвычайно сложно, либо невозможно совсем, что сильно сужает тактический простор. Хотя здесь жаловаться нельзя, т.к.

все версии *Uprising* грешат этим. Другое неприятное явление — густой туман, поглощающий практически все объекты в радиусе пятидесяти метров. Вполне нормальные случаи, когда при штурме вражеской базы из тумана в ваш танк продолжают попадать снайперские выстрелы оружием

дий ненадежной цитадели. Но не думайте, что все так плохо. Полигональные модели зданий и техники выглядят вполне реалистично, а уж грандиозными прозрачными взрывами, яркими выстрелами и дымами PlayStation славилась всегда.

К чему совсем нельзя придраться, так это к звуковому сопровождению игры. Здесь оно выполнено как в хорошей RPG. Так каждая миссия начинается с вводных брифингов, дублирующихся женским голосом и очень напоминающих подобные наставления в *Colony Wars*. Кроме этого, как и в любой стратегии, ваши войска, получая приказ или атакуя противника, сотрясают пространство, соответственно, либо коротким ответом типа 'Yes Sir', либо воинственным кличем — 'Death to the Empire'. Далее стоит добавить, что до этого разработчики ввели четыре персонажа — непосредственных участников сюжета, чьи голоса будут сопровождать вас по всей игре. Это злобный тиран — император Caston, лидер повстанцев генерал Karella Ashe, ваш наставник и боевой помощник сержант Jepps и лидер чужих Xal Khalar. Музыка в игре, как и голоса, совсем не отвлекает и не надоедает. Причем, как только начинается бой, обычный саундтрек резко меняется на мелодию с тревож-



ными тонами, соответствующую, по мнению создателей, атмосфере боя. Конец сражения знаменует обратный переход к «спокойному» саундтреку.

Другая приятная часть игры — это режим двух игроков. Его вряд ли можно назвать полноценным мультиплеером, он, скорее, является хорошим дополнением к основной части. Этот режим предоставляет несколько вариантов игры вдвое при вертикальном разделении экрана. Где, кроме стандартного Death Match (без баз, чистая дуэль двух Wraith с разбросанными по уровню оружием и починкой), представлены еще три возможности доказать свое превосходство над товарищем.

Вот, собственно, и все, что можно сказать об этой неоднозначной игре. Поскольку она все же проигрывает при сравнении с вариантами для PC. Оценка же игры как отдельного продукта для PlayStation достаточно высока и с точки зрения качества и как единственного представителя жанра action/strategy на видеорынке. Но это точно не хит — просто хорошая игра. Одним словом, *Uprising X* стоит уделять немного внимания хотя бы из простого интереса, а то и засесть за нее на часок-другой.



# Twisted Metal III

Александр ЩЕРБАКОВ  
sher@gameland.ru

Грустно, что на наших глазах загнулась очень хорошая серия игр. В очередной раз большое спасибо 989 Studios.

**3** наете, бывают в жизни такие моменты, когда приходишь домой и хочется от жизни только одного: плюхнуться с размаху на диван, улечься брюхом кверху, задрать ноги и, высунув язык, созерцать потолок своего жилища. Лежишь так, ни о чем не думаешь, в голове пустота, воздух в легкие вдыхаешь (без этого помереть можно). Красота! Но через некоторое время глаза все-таки сползают куда-то в сторону и замечают примостившуюся около телевизора игровую приставку, известную как PlayStation. А она вся такая серая-серая. Фу! От этой серости настроение из нейтрально-поfigического перетекает в сторону знака минус и становится как-то даже не по себе. Ситуацию спасает краем глаза замеченный писючище, от взгляда на который настроение начинает по необъяснимым причинам резко подниматься, но тут же, со скоростью полета фанеры над Парижем, летит в обратную сторону — нахлынули воспоминания о том, КАК эта тварь в прошлый раз открывала bmp'шные файлы и КАК запускала (точнее, не запускала) девяносто девятый NHL. Ну вот, весь кайф от полного ничегонеделания портится, а, значит, пора сползать на твердую поверхность пола и поплыть чего-то делать. Вот, например, надо бы написать очередную статейку, на сей раз посвященную третьей части всеобщего (моего) любимца **Twisted Metal**. Вон диск лежит. Странно, что из окна он «случайно» не выпадет, после того как в это «творение» я поиграл. От невольного напоминания о «прекрасных» мгновениях, проведенных за этой игрушкой, наступает некоторая степень озве-

ния и ненависти ко всему живому, а это самое что ни на есть лучшее состояния для написания неплохой критической (крайтической) статьи.

Известие о том, что новую игру из серии **Twisted Metal** будет делать не Single Trac, а одна из принадлежащих Sony компаний, 989 Studios, о которой все давно наслышаны, насторожило, наверное, большую часть любителей видеоигр. Blasto в ее исполнении помнят до сих пор. Тем не менее именно ей Sony, обладатель прав на торговую марку **Twisted Metal**, поручила разработку, а несчастная Single Trac ушла создавать Rogue Trip и Streak. Опасения наши оказались вполне оправданными, потому как у бывшей SISA в очередной раз все валится из рук, и на свет появляется очередной недоработанный продукт. Что-то, конечно, можно 989 Studios и простить — ребята ни чьта не умеют, но как могут (могут плохо) стараются. Но лучше бы они за **Twisted Metal**

не брались совсем. И не только, кстати, за него.

Иногда на свет появляются различные продолжения известных (и не очень) игрушек, о которых так и хочется сказать избитой, но верной фразой: «Все то же самое, но только больше и лучше». По отношению к **Twisted Metal 3** правомерно сказать прямо противоположное. То есть вроде бы тоже самое, но гораздо беднее, хуже, скучнее и, ко всему прочему, еще и отвращение вызывает. Ну как такое сделали с хорошей игрой? Не знаете? Я тоже.

**Twisted Metal 3**, как и первые части, представляет собой смесь жесткого action с гоночной игрой. От гонок здесь присутствуют различные средства передвижения, на которых вы разъезжаете по арене для боев. От action взято все остальное. Тут нет бесконечного наматывания кругов с целью к концу дистанции оказаться лидером. Нет ни старта, ни финиша. Только полное

Масса разнообразнейших багов. Отсутствие чего-либо принципиально нового. Все, что было хорошего в игре — безнадежно испорчено разработчиками. Играть в это нет никакого желания.

## ДОСТОИНСТВА

Основная идея, основы, оставшиеся от первых двух **Twisted Metal**.

## НЕДОСТАТКИ

Масса разнообразнейших багов.

Отсутствие чего-либо принципиально

нового. Все, что было хорошего в игре —

безднадежно испорчено разрабо-

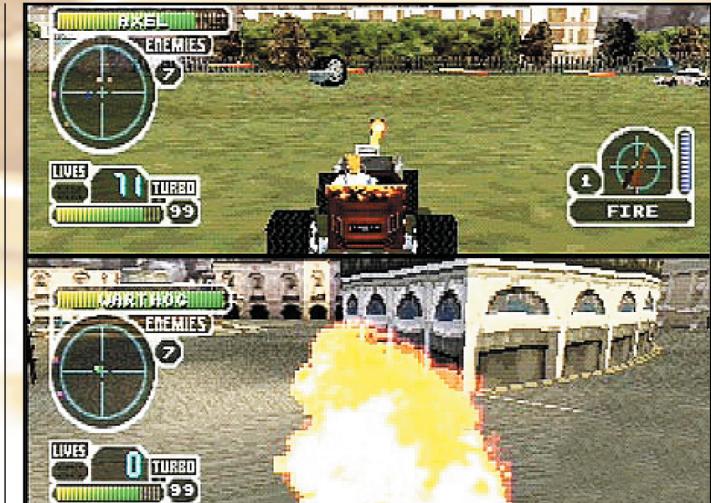
тчиками. Играть в это нет никако-

го желания.

Еще один продукт, подтверждающий вечную истину о том, что все, к чему прискасается рука 989 Studios, обречено на безоговорочный провал. К сожалению, на сей раз в роли такого загубленного продукта оказалось продолжение прекрасного **Twisted Metal**. Поиграйте и сравните работу Single Trac с работой 989.

4.5

- 1 VIDEO
- 0.5 SOUND
- 1 INTERFACE
- 0.5 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 0.5 ADDITIONS



ничтожение всего движущегося (за редким исключением). За это игру любили, при том что надоела она довольно быстро. Интересно. А для раннего периода жизни PlayStation это было весьма необычно и как бы даже оригинально. 989 Studios изобретать велосипед не стала и сохранила хорошую игровую концепцию в нетронутом виде. И правильно. Но не до такой же степени! Действительно, не надо пускать на слом еще не изжившую себя идею. Но все-таки и бросать все как было, и вообще к ней не притрагиваться, повесить в рамочку на стеночку и любоваться — тоже не хорошо. И получилось, что **Twisted Metal 3** не получил никаких свежих вливаний, никаких нововведений и остался той же игрой, что так полюбилась многим геймерам, при этом приобретя огромное количество багов, потеряв в дизайне и общем оформлении, интересности и еще много в чем. Дотошный, въедливый читатель наверняка спросит: «А типа возможность выбора себе союзника на поле боя — не нововведение?» Да, есть и такое. Но вот на игровой процесс это практически не влияет, к тому же заметить чью-то помощь очень сложно. Я так и не заметил. И даже бы не догадался о такой «фишке», если бы собственноручно не полазил бы по опциям (интересное это занятие: бывало, часами из них не вылезаешь...) и не «включил» бы неживого (не в смысле мертвого) товарища в игру.

Наверняка в голове у вас зреет и вопрос, касающийся столь низкой оценки в графе Gameplay. Почему игра получает полбала за важнейшую свою часть, за «наполненность», будучи при этом в идейном плане копией отнюдь не «пустой» второй части **Twisted Metal**? Вполне объяснимо. Согласитесь, игровой процесс, интересность и все прочее зависят не только от хоро-



Очень часто даже старший приглашенный музыкант не слышно вообще.

Перехожу к заключению. Обзор по **Twisted Metal 3**, над которым я так долго изголялся, наконец-то, закончен. Обычно мне доставляет огромное наслаждение обругать какую-нибудь игрульку, но сейчас все почему-то не так. Грустно, что на наших глазах загнулась очень хорошая серия игр. В очередной раз большое спасибо 989 Studios.

# Castlevania 64

**Борис РОМАНОВ**  
borisr@gameland.ru

Castlevania 64, по своей сути, представляет собой рядовой пример трехмерной игры с перспективой от третьего лица в жанре action/adventure.

**Н**езнаю, как у вас, но у меня к серии игр **Castlevania** от Konami за всю ее долгую историю так и не смогло сформироваться какое-то определенное отношение. Одной стороны, меня в ней всегда привлекала ее чарующая атмосфера, великолепный дизайн и подчас просто гениальная музыка, но, с другой стороны, от этой серии меня периодически отталкивал тот факт, что ее разработкой в разное время занимались совершенно различные по своему мастерству и таланту разработчики, которые, естественно, просто не могли постоянно поддерживать одинаково высокий уровень ее реализации. В результате этого из всех четырнадцати серий **Castlevania** лишь только две игры (не считая ее самых первых инкарнаций на 8-битной NES и прочих малоизвестных у нас платформах) смогли действительно оставить неизгладимый след в моей памяти. Это, конечно, *Symphony of the Night* для PlayStation — последняя двухмерная игра из этой серии, и **Castlevania III** для Super Nintendo, разработкой которой занималась культовая команда Treasure. Но и одной только *Symphony of the Night* было вполне достаточно, чтобы действительно полюбить **Castlevania** и ждать с интересом ее продолжений. В свою очередь, **Castlevania 64**, при всем при том, что она смогла впервые перенести действие этой игры в полное 3D, что, казалось бы, могло заставить заиграть это



#### ДОСТОИНСТВА

Великолепная музыка, большой и правдоподобный мир.

#### НЕДОСТАТКИ

Некоторые проблемы с камерой и управлением, средний по всем параметрам игровой процесс.

#### РЕЗЮМЕ

К большому сожалению, в этой игре серия **Castlevania** не смогла перейти в третье измерение и остаться такой же неповторимой игрой, как и раньше. Иными словами, в своей четырнадцатой инкарнации **Castlevania** превратилась в довольно посредственную приключенческую игру а-ля *Tomb Raider*, на которую мы обратили внимание лишь благодаря ее знаменитому имени. Тем не менее, даже в таком вот виде **Castlevania 64** удалось стать вполне приличной игрой.

произведение новыми красками, в этот список войти не смогла. Более того, во время знакомства с этим произведением меня не покидала мысль о том, что лучше бы Konami не стала, по крайней мере в этом поколении, переводить свою знаменитую серию в 3D и оставила бы в ней все как есть. И все почему? Попросту нынешнее поколение консолей пока не может воспроизвести на экране все то графическое и стилистическое великолепие, которым славились ранее игры именно из этой серии. Ну не может Nintendo 64 со своей полигонной производительностью создавать в реальном времени такие же детализованные уровни, населенные такими же детализованными и стильными врагами и заканчивающиеся неимоверных размеров боссами, как раньше. Ну не может сегодня индустрия предложить игрокам такую камеру, которая бы позволила игре из серии **Castlevania** перейти в полное 3D, и, при этом, ничего не потерять в своем игровом процессе. Ну не может сегодня Konami совершить реальный прорыв в третье измерение, не потратив на это приличную сумму денег и не имея за плечами достаточного опыта в этом вопросе. И не может одно лишь громкое имя **Castlevania** прикрыть собой тот посредственный игровой процесс, который я встретил (а вы еще встретите) в этом, на самом деле, совершенно рядовом продукте. В общем, стыд и позор тебе, Konami, за то, что ты уже который год не можешь возродить свою былую славу.

Но это все эмоции, которые мало кого волнуют. Поэтому давайте лучше перейдем к делу.

Итак, **Castlevania 64**, по своей сути, представляет собой рядовой пример трехмерной игры с перспективой от третьего лица в жанре action/adventure. Иными словами, глубинной разницы между ней и, скажем, *Tomb Raider* или даже *Nightmare Creatures*, вам заметить не удастся. Здесь также вы будете бегать и прыгать по трехмерным линейным уровням, нажимая то здесь, то там на различные кнопки и расправляясь попутно с различными врагами либо в ближнем, либо в дальнем бою. Так же, как и в *Tomb'e*, специально целиться во врагов вам придется — все будет сделано автоматически, и так же, как и в приключениях Лары, на пути к победе у вас, кроме врагов, будет

стоять «чудесная» камера и довольно странное, хотя и гораздо более отзывчивое, управление. Ну и, напоследок, система записи прохождения в **Castlevania 64** является также аналогичной TR. То есть на уровнях вы суме-



те найти пару-тройку кристаллов, подходя к которым, сможете благополучно записаться.

Однако в эту стандартную формулу Konami добавила и немножко от непосредственно **Castlevania**, в результате



чего в данном *Tomb Raider'e* вы встретите огромное количество боссов (по одному на каждую локацию) и огромное количество обычных врагов. Так, если в *Tomb'e* на вас одновременно нападают, дай Бог, два-три злодея (а чаще

всего один), и после их уничтожения они больше на уровне не появляются, то в **Castlevania 64** на вас могут напасть сразу пяток скелетов и еще парочка летучих мышей, которые после их убийства могут возродиться вновь. Но сути игры это не меняет, а лишь смешает в ней акцент в сторону уничтожения врагов, а не в разрешение головоломок.

Если вы помните, в свое время Konami обещала в этой игре дать нам возможность выбрать одного из четырех персонажей, чьи приключения как бы дополняли друг друга. Но это у них не получилось, и они решили оставить в ней всего двух героя, дав каждому по 2 эксклюзивных уровня. И именно последнее сможет, наверное, стать для вас единственным мотивом прохождения этой игры во второй раз. Как вы могли уже догадаться, эти два героя различаются между собой не только принадлежностью к разным полам, но и своими возможностями. Так, мужик по имени Reinhardt Schneider — «последний представитель клана Belmont», вооружен своим знаменитым хлыстом, а девушка по имени Carrie Fernandez (тоже не менее важная персона) наделена магическими способностями, то есть стреляет огненными шарами во все возможные стороны. Как вы можете догадаться, бегать и стрелять по злым врагам оказывается намного более простым занятием, нежели размахивание хлыстом, поэтому играть за эту девушку заметно проще, нежели чем за молодого человека. Единственное, что хотелось бы отметить, что система на водки на врага в **Castlevania 64** была выполнена из рук воин плохой, и вы никогда не сможете сами выбрать, в кого конкретно вы будете «магичить». Таким образом, вместо того чтобы, например, расстреливать босса, ваша героиня будет кидаться своими энергетическими шариками в какого-нибудь второстепенного скелета, чему вы ничем помешать, увы, не сможете. Ну и, наконец, у каждого из этих двух



больше всякой нечисти. По справедливости стоит, конечно, сказать, что в эту игру также попало и несколько головоломок, решение которых зависит от времени суток, однако, как и все остальное в этой игре, данная особенность так и не была использована разработчиками хотя бы на 80%.

То же самое можно сказать и про графику. Нет, точнее не про нее. С ней-то в этой игре как раз все в порядке, и она находится где-то на уровне *Zelda 64*, не доходя до последней всего лишь самую малость. Тем не менее, на экране данная игра заметно отстает от той же *Zelda* или *Banjo Kazooie*, потому что художники и дизайнеры **C64** просто не до конца справились со своей задачей. Так, герои и враги, в большинстве случаев, выглядят в данной игре довольно коряво, а текстуры в некоторых местах кажутся просто ужасным месивом пикселей. К счастью, таких мест в **C64**, на самом деле, не так уж и много.

Но все же не стоит забывать, что перед нами находится какая ни есть, но игра из серии **Castlevania**, и в ней вы сможете найти гораздо больше хорошего, нежели в любом другом трехмерном приключении-клоне TR. И хотя от него (то есть от этого пресловутого клона TR) эту игру отделяет лишь самая малость, малость эта довольно существенна. Имя же ей — качественный японский дизайн, против которого, как говорится, не попрешь. Именно он порой заставляет забыть о вторичности этого проекта и именно он действительно выделяет его из толпы подобных ему игр. Да и **Castlevania** это все-таки...

Одним словом, однозначную оценку данному проекту я дать, к сожалению, не могу. Все, вроде бы, в этой игре сделано довольно посредственно, однако играть в нее все равно достаточно интересно. Так что решайте сами: нужна ли вам такая игра или нет.

7.0

- 1.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 1.5 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS



персонажей, как и в классической C, имеет возможность использовать в бою и второстепенное оружие (ножи, кресты и т.д.), количество которого ограничено.

Если вы помните, в свое время Konami обещала в этой игре вплетсти в игровой процесс изменение времени. К сожалению, все эти вплетения закончились на том, что ночью на вас будет нападать гораздо

Окончание. Начало смотри в номерах 36 и 37.

# Myth II: Soulblighter

**Максим ЗАЙЦ**  
 maxim@gameland.ru
**МИССИЯ 18: RELIC****Задача:** Найти обломок артефакта Tain

Всё-таки мы откапывали из-под снега Обманщика — могучий мужик оказался. В его арсенале всего два заклинания, но зато какие! Первое — основное — качественно вытряхивает душу из любого, пусть даже самого сильного противника, а тот в ответ даже пошевелиться не может; второе — дополнительное — позволяет переманивать на свою сторону вражеских воинов. Вы мечтали когда-нибудь покомандовать отрядом Myrkridia или же стравить между собой двух fetch'ей? Пожалуйста, никаких проблем! Есть только пара ограничений: мертвых, как soulless, зомби и т.п., на свою сторону переманить не удастся, даже и пытаться не стоит; на обращение в «истинную веру» расходуется вся магическая энергия Обманщика, и приходится



какое-то время ждать, пока она сама собой не восстановится.

Итак, начинаем. Небольшой заливчик справа от нас обходим с северной стороны, стараясь держаться от воды как можно дальше — реку здесь патрулируют троицей soulless, и встречу с ними лучше отложить на потом. По краю карты доходим до дороги, уходящей на юг к речной переправе. Первый бой. Со стороны Сил Тьмы участвуют трое maul'ов и четверка soulless, за наших играют лучники и сам Deceiver. Перво-наперво наколдовывается фирменное заклинание, и обманутый безжалостным Обманщиком maul принимается крушить своих же собратьев. Обманщик ему в этом активно



росто. Обманщик подходит к самому подножью холма, подчиняет себе одного из них и быстро сматывается. Задача заколдованного Myrkridia — успеть задрать одного fetch'a. Оскорбленные враги начнут спускаться с холма, но потом резко передумают и вернутся на прежние позиции (наши основные войска лучше расположить где-нибудь подальше). И вновь Обманщик возвращается, чтобы заколдовать одного демона и уничтожить им второ-

го fetch'a. Главное — во время всех этих перемещений не нарываться на небольшой отряд, патрулирующий дорогу у подножия холма. Теперь можно и повоевать. Deceiver поднимается наверх и убивает гигантского демона, в то время как наши доблестные Heron Guard разбираются с оставшейся парой Myrkridia. Талисман в наших руках.

Можно переправляться через реку. В идеале делать это следует за спиной у троицы soulless, но и в бою они не доставят больших проблем. Гораздо хуже попасться на глаза отряду, охраняющему брошенную деревушку. Вернее, даже не одному, а двум сразу. Чтобы этого избежать, пробираемся к мосту по самой кромке воды — тогда уж нас точно никто не заметит. Переходим через мост на другой берег. Стоп. На этом острове maul'ов бродят аж шесть штук, так что лучше дождаться, пока они отойдут дальше, и проскользнуть у них за спиной на совсем крохотный островок, торчащий из воды к востоку от нас (по дороге придется разобраться с еще одной тройкой soulless, впрочем, это становится уже привычным). Здесь оставляем основные войска, а Обманщик перебирается на другой берег — вербовать новых рекрутов. Алгоритм действий очень простой: заколдовали Myrkridia, отошли в сторону, подождали пока восстановится магическая энергия, а затем вновь в погоню за очередным демоном. В итоге в нашей команде должно оказаться как минимум четверо Myrkridia и один fetch. Всю эту братию можно не слишком бречь в бою — в отличие от обычных войск в другие миссии они за нами не последуют.

Можно подтягивать основные войска. Если есть необходимость, как раз напротив маленько-го островка на противоположном берегу расстелить целебный корень (хотя и своих запасов у нас должно было остаться достаточно). Идем к переправе — она находится на юго-востоке. Здесь Обманщик заявляет, что цель близка. Но вместо цели перед нами появляется четверка демонов — скучно им стало сидеть возле реки, вет и решили размяться. В общем, не самая сложная задача для нашего разросшегося войска.

Перебираемся на последний остров и залезаем на холм у восточного края карты. Где-то здесь бродят трое демонов, fetch и soulless — их необходимо уничтожить, чтобы потом не зашли с тыла. Артефакт находится к северу от нас. Он лежит на дне котлована, окруженного сплошной стеной холмов, а охраняют его и fetch'и, и Myrkridia, и гигантский демон в придачу. Не слишком приятная компания, правда? Попробуем их обмануть. Большого демона заколдовать не удастся, а вот маленьких — зап-

омогает, а затем еще и отвлекает на себя огонь soulless, покуда тех обижают наши лучники. Вообще этот прием стоит взять на вооружение в дальнейшем: броня у Deceiver'a — дай Бог каждому, и десяток ударов он запросто может выдержать без «дозправки» целебными корешками, главное — потом не забыть подлечить человека.

**МИССИЯ 19: THE SUMMONER****Задача:** Найти и уничтожить Summoner'a

Да, талисман теперь в наших руках, и с его помощью мы переносимся в таинственную пещеру, в недрах которой скрывается Summoner, призывающий на нашу голову демонов из неведомого далека. Неплохо было бы его, подлеца, изловить и примерно наказать. Пещера перегорожена магическими барьерами, которые исчезают, если уложить три кристалла в соответствующие ямки неподалеку. Ну а кристаллы эти, понятное дело, запрятаны в самых потаенных уголках-закоулках и лежат под надежной охраной. О-ох, умеют некоторые осложнять жизнь и себе и другим...

Перво-наперво движемся на северо-восток (благо, дорога здесь всего одна). Первый кристалл уже уложен на место, второй — вот радость! — лежит совсем рядом с ямками, гномам осталось только поднять его. Третий, последний, находится немного южнее, и за ним мы пошли Обманщику. По мере нашего приближения вволю набегавшие Myrkridia выстроются клином, защищая fetch'a и, собственно, кристалл. Наша задача — заколдовать третьего слева демона, он точно успеет задрать fetch'a, прежде чем спохватится его товарищи. Те вообще действуют как-то вяло и неорганизованно — вроде бы и бегут навстречу Обманщику, но не все сразу, а постепенно, по очереди. На пару с заколдованным Myrkridia он вполне должен справиться, в крайнем случае лучники добьют подбежавшего слишком близко к магическому барьеру демона.

Третий кристалл водружен на место, преграда исчезла, и из открывшегося прохода нам навстречу устремляются пятерка Myrkridia и две fetch'и. Заколдовываем последнего демона — он должен будет разобраться с fetch'ами, а остальных врагов добывают лучники и сам Deceiver. Переираемся в следующий коридор.

Очередной кристалл находится в пещере слева от нас под охраной четверки демонов и одного fetch'a. После того как с врагами будет покончено, гном может подобрать его, и дружно толпой мы идем направо. В северной части этой здоровенной пещеры лежит еще один кристалл, около него бродят два вражеских отряда, а все остальное свободное пространство заполнено пауками. Забавные это создания: ты их не трогаешь — они тебя не трогают, но стоит убить хотя бы одного — целая стая накидывается на все, что движется. Подложим свинью конкурентам? Задаем одного паука — мы уж как-нибудь от толпы отмахнемся, а вот демонов с fetch'ами, глядишь, и обидят кто-нибудь... Когда пауки закончатся, добываем остатки врагов, забираем второй кристалл и «отпираем» барьер справа от нас.

Перед нами большая пещера, заполненная пауками, в центре ее холодно поблескивает магический «громоотвод» — штука в хозяйстве просто жизненно необходимая, без нее нам в дальнейшем не обойтись. В экспедицию за камнем отправляются Обманщик и парочка ручных демонов (должны же были они у нас остаться после всех сражений). Вся штука в том, что как только мы окажемся в центре, пауки сначала разбегутся, образуя ровный и правильный круг, а затем устремятся в атаку. По счастью, они нападают не сразу всем скопом, а по двое, по трое, и горят, как спичка в костре, в облаке Deceiver'овского заклинания. В общем, вырваться можно не особенно и поцарапанными, только вот подкрепление к паукам все прибывает и прибывает — со стен твари сыплются! Теперь и основным нашим войском придется не зевать — враги начнут прорываться через проход, и лучше всего встречать их ливнем стрел и гранатами.

Уф, кажется все... Подтягиваем силы и идем на юг, к нависшим по бокам от прохода четырем симпатичным столбикам. Похоже, здесь какая-то ловушка. Обманщик вместе со своим «громоотводом» выступает вперед... и выбрасываемые столбиками молнии не причиняют ему ни малейшего вреда. Пусть постоит в центре, пока остальные будут перебираться в логово Summoner'a. Он ждет нас неподалеку от груды черепов, прикрывшись четверкой Myrkridia. И это, разумеется, далеко не все. Как только мы дадим о себе знать, он примется колдовать, вызывая из потустороннего мира все новых и новых демонов. Действуем по-простому: в первой четверти врагов заколдовываем дальнего от нас и добиваем остальных Heron Guard'ами, всех последующих встречают своим заклинанием Deceiver. Лучники в это время усиленно обстреливают Summoner'a, который от испуга ударяется в бега. Главное — не приближаться к нему слишком близко, второе заклинание Призывающего отбрасывает наши войска за контрольные столбики, и пока мы будем возвращаться назад, вражеских Myrkridia окажется уже слишком много. Злому магу суждено погибнуть от стрел наших лучни-



Пора выбираться отсюда!

Shade Phelot помог лучникам открыть дверь темницы, но что ему стоило еще и врагов перебить... Ладно, и на том спасибо. Выбираемся из загона, растягиваемся в цепь вдоль стены и отстреливаем нападающих на нас maul'ов (по одному, только по одному, иначе эти тулы твари перебьют всех лучников). Как только появляется такая возможность, выпускаем на свободу berserk'ов и разбираемся с коротавшими вече у костра gho'ами. Лучники тем временем могут пострелять через стену в еще одну компашку, расположившуюся справа от нас, а как только те подбегут поближе, вперед выступят berserk'и.

Все, можно спускаться вниз с небольшого пригорка и идти по западной стороне карты на юг. В первом же подвернувшемся туличке поджидают maul, soulless и парочка gho'ов, а в клетке позади них томятся наши «соратники по партии» (вообще-то, это еще не факт, перезапустив игру, можно убедиться, что содержимое клеток раз в раз меняется, и вместо, к примеру, гномов за решеткой могут оказаться непонятно за какие провинности туда посаженные wight'ы, и тогда berserk'ам-спасателям явно не поздоровится). Но на этот раз вроде бы все-таки гномы... Освободив их, заходим на окруженный каменной стеной дворик. То есть заходят все, кроме пары berserk'ов, которые отправляются сторожить противоположный выход. Внутри двора две клетки — в одной из них хранятся мины и целебные корешки, в другой — наши воины. Охрана в общем-то пустяковая — трое maul'ов и несколько gho'ов, но как только мы начнем атаку, двое быстроногих тварей белой масти ломанутся через второй выход звать на помощь Soulblighter'a. Их-то и необходимо будет отловить нашим berserk'ам, иначе миссия будет проиграна.

Клетки разгруженны, гномы разобрали добывч... Подождем немного — скоро сюда заявится патрульный отряд Myrkridia и пара soulless. Их встречают гранаты притаившихся за стеной гномов и мечи berserk'ов — на закуску. Спускаемся еще южнее, в темпе обижаем собравшихся около костерка gho'ов, помятую о белой твари — опять в обход попытается ускользнуть за помощью, — и на полянке слева от них вскрываем клетку с единокином Heron Guard'ом. Пусть он отправляется собирать корешки в недавно освобожденный нами дворик, а мы осто-рожненько так зайдем за южную стену в гости к двум отрядам gho'ов и Myrkridia. Самое паршивое здесь то, что gho'ы каким-то образом вооружились гранатами со взрывающейся наподобие wight'ов дрянью. Неплохо было бы накрыть их всех одним залпом...



За каменной стеной в южном проходе еще две клетки (в одной из них может оказаться кристалл) и немного охраны — трое maul'ов (по очереди забиваются berserk'ами) и стайка ghol'ов (один хороший залп гномых гранат). Если кристалла здесь не оказалось, придется навестить отряд самого Soulblighter'a, вернее, подобравшись к нему вплотную, вскрыть еще одну клетку. Теперь пришла пора выручать Обманщика. Томится он на вершине здоровенной каменной руки, а рука эта окружена кольцом stygian knights. Вот где пригодятся трофеевые заряды — выкладываем аккуратненькую дорожку, затем berserk заманивает на нее «почетный караул» башни, и гномы взрывают их всем скопом. Дешево и сердито...

Кристалл водружают в пустующую ямку, каменная рука исчезает, и освободившийся Обманщик идет обижать Soulblighter'a. После его бегства нам придется разобраться с остатками вражеского войска, осмотреть клетку по-зади столбов с пленными и решить, куда отправляться дальше. Юго-восточный проход, по которому уже ушел Обманщик, приведет нас прямиком на 21-ю миссию, а вот северо-восточный — на еще один секретный уровень.

#### СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ: LIMBS, HEADS AND SMOKING CRATERS

**Задача:** Уничтожить оружейные запасы противника

Сложный уровень. Сложный, потому что секретный; секретный, потому что сложный... К подлежащему уничтожению оружию Сил Тьмы относятся мины, ядра, пороховые бочки, даже wight'ы — словом, практически все, что валяется под ногами или на этих ногах передвигается.

Для начала расчищаем раскинувшийся перед нами пустырь. Удобнее всего идти по отгороженной небольшими холмиками дороге в северной его части, методично расстреливая все, что будет попадаться на пути. Непременный атрибут любого вражеского отряда здесь — wight'ы, на каждого паршивого maul'a приходится с десяток этих взрывоопасных тварей. Что ж, тактика борьбы напрашивается сама собой: пяток стрел в любую из ходячих пороховых бочек — и от всего отряда остается несколько малоаппетитных кучек и пятен на земле. Нужно только успеть отойти подальше, чтобы нас не заселило.

Так в веселой компании мы добираемся до первого склада. Он расположен слева от прохода на северную часть карты и выглядит следующим образом: небольшая пещерка, от которой шустрые твари перетаскивают заряды в тележку, нескользко ядер и ghol'ы/soulless/fetch в качестве охраны. Приблизительно такой же отрядик расположился немного правее и немедленно придет на помощь врагу при малейших признаках заварушки. Что ж, все как обычно — лучники отстреливают fetch'и, berserk'и охотятся на всех остальных. Как только с врагами будет покончено, взрываем



все, что может взорваться (как-то: заряды, ядра) и идем на север, на очередной пустырь.

Объект №2 — здоровенная куча зарядов. Это с кем же они собирались воевать, а? Да на всю армию Альрика хватило бы десятой части таких запасов... Прежде чем мы до этой кучи добредем, на нас несколько раз нападут одиночные ghoły — заблудились, сердешные, осирчали, вот и кидаются на мирных прохожих. Зарвавшихся тварей лучники расстреливают на расстоянии, чтобы, не дай Бог, не кинули какой-нибудь взрывающейся дрянью.

Приступаем, собственно, к процессу. Гномы выкладывают аккуратненькую дорожку к куче — чтобы не зацепили взрывом, и набирают в котомки заряды по самое «не могу» — пригодятся потом, ой, как пригодятся. Затем лучники подбирают с земли огненные стрелы (это такие палочки, ядовито зеленые с одного конца и красные с другого), a Heron Guard — разбросанные то тут, то там корешки. Теперь можно взрывать, но все подиступу, чтобы ни одного заряда, ни одного ядра на земле не осталось — пусть гномы еще раз внимательно пройдутся по всей местности.

Третий объект представляет собой здоровенный загон, заполненный wight'ами (он расположен на юго-западе этой пустоши). Вдоль изгороди выстроился целый отряд soulless, но здесь главное — не медлить и не бояться. Лучники делают шаг вперед и подстреливают ближайшего wight'a. В итоге весь загон красиво взрывается, и девяносто шансов из ста, что soulless при этом тоже не уцелеют. В крайнем случае не трудно будет добить выживших, и уж совсем обязательно заглянуть внутрь загончика в поисках случайно уцелевших wight'ов. Да, чуть было не забыл: бочки и ядра по бокам изгороди тоже подлежат уничтожению.

Осталась последняя цель, но зато какая! Поистине она стоит всех предыдущих. Школа, где тренируются вражеские солдаты, не то чтобы хорошо охраняется — абитуриентов в ней слишком уж много, и всех видов и мастей, на



любой вкус. От прохода на северо-западную пустошь гномы выкладывают дорожку из трофейных зарядов. Пусть она будет шириной всего в один заряд, но как можно, как можно длиннее. Наступая, враги растянутся в одну бесконечную цепочку, и нам важно если уж не поубивать их всех, то хотя бы потрепать посильнее. Лучники с зажигательными стрелами выстраиваются неподалеку от последнего заряда, рядом с ними гномы, поодаль дождаются своего часа berserk'и. Один из них послужит нам приманкой — зайдет в проход и сразу же побежит назад. Враги будут наступать в следующем порядке: ghol'ы, soulless, maul'ы, fetch'и. Когда первый из этой компании окажется на расстоянии прямого выстрела (а значит, и последнего заряда), огненной стрелой взрываем всю цепочку. Гномы и лучники старательно добивают оставшихся в живых. Дальше остается, в общем-то, рутина: к небольшому домишке с засевшими на крыше soulless подходят наши berserk'и, а притаившиеся за их спинами лучники отстреливают врагов. Взрываем оставшиеся не взорванными бочки, ядра, заряды — и вражеский арсенал можно считать полностью уничтоженным.

Пошли враги. Сначала атаке подвергается правый фланг — maul'ы нарываются на гранаты гномов, а вражеские лучники (живы еще, бродяги!) — на мечи berserk'ов. Впрочем, пехоту снизу нужно сразу уводить — из-за пристани выплыивает fetch. Он — о чудо! — научился стрелять вертикально вверх, так что лучникам стоит поторопиться с его умерщвлением. Затем ghol'ы поташат свои заряды к дамбе — опять работенка для гномов, а по тропе справа начнут взбираться скелеты — с ними предстоит разбираться warlock'у (лучше отдать ему приказ атаковать кого-нибудь в центре группы — убойный эффект будет посильнее). По центру реки лезут и лезут бесчисленные скелеты и wight'ы, но лучники неплохо справляют-



**Задача:** Уничтожить Shiver

Shiver Раванна — дама неприятная во всех отношениях. Сильна, умна, в чем-то даже труслива, имеет в запасе два сильнейших боевых заклинания (которые, впрочем, весьма слабо действуют на Обманщика)... Правда, и отряд для ее поимки собрался вполне приличный — куда ни глянь, одни герои. Они и бьют сильнее, и стреляют быстрее и дальше любого обычного юнита, каждый из них в одиночку может воевать с вражеским отрядом, наконец, с ними Обманщик, который сам по себе стоит целой армии.

После не слишком удачного первого опыта общения с нами Shiver удерет, но бежать ей, в общем-то, некуда — и она, и ее войска надежно заблокированы в этих скалах, и наша финальная встреча уже предрешена — она состоится в северо-западном углу карты. Вот только нужно добраться туда без потерь. Враги каждый раз нападают по-разному, поэтому можно дать лишь несколько общих советов:

К северу от нас находится великолепный узкий каньон, в котором так удобно уничтожать растянувшиеся цепочки отрядов скелетов. Главное — действовать сообща: лучник стреляет по тем, кто окажется ближе, гном швыряет гранаты под ноги (!) толпе врагов, a warlock время от времени парочкой fireball'ов восстанавливает приличное расстояние между скелетами и нами.

В северной части этого каньона лежит штука, способная еще больше облегчить нам жизнь. Это что-то вроде нового наблюдателя на посохе чародея, который «заряжен» четырьмя особо быстрыми и мощными огненными шарами. Он находится на возвышении в центре здоровенной впадины. Добраться туда может только сам warlock, для этого нужно выбрать его и просто щелкнуть правой кнопкой мыши по наблюдателю. Из земли поднимется мост, и по нему чародей спокойно дойдет до своей «обновки».



с ними и без нашей помощи.

Наконец, атака с левого фланга. Стая ghol'ов — их отдаем на откуп warlock'у, затем парочка maul'ов, лучники и fetch. В общем-то, все то же самое, за исключением одного неприятного сюрприза: в самый неподходящий момент к нам в тыл (с северного водоема, значит) забредет одинокий wight, и если лучники не успеют его, подлеца, вовремя известить — убыток будет...

Пока мы усиленно обороняем левый фланг, квартет гномов на правом прекрасно справляется и без нашей помощи. Да и делов-то там немного, так — рутина. Атаку на левом фланге завершает традиционный отряд скелетов (дважды fireball'а из арсенала колдуна) и еще один wight, с радостной ухмылкой выползший у нас из-за спины. Вообще-то, этот бой рекомендуется провести на «половинной» скорости...

Вот, собственно, и все. Делегация ghol'ов справа, нескончаемые скелеты и wight'ы по центральному фарватеру, наконец, отряд ходячих костей, чудом вынырнувший из водоема позади нас — и легендарную оборону можно считать законченной.

#### МИССИЯ 21: THE WALL



**Задача:** Защищать дамбу

Внизу по течению реки расположились войска Альрика, а сверху — небольшая дамба, наш отряд на ней, и враги одержимы идеей эту дамбу взорвать. Ну а мы, понятное дело, должны защищать ее, не щадя живота своего.

Перво-наперво разворачиваемся лицом на юг — враги в основном будут наступать оттуда (соответственно, и все комментарии по ходу уровня будут вестись из расчета позиции «наоборот»). Так и останемся на дамбе, нечего нам внизу делать, разве что гномов переведем на правый фланг и выстроим в линию — отсюда следует ожидать основных атак, и очень удобно будет скрассывать гранаты с высоты на головы неприятеля (теоретически дамбу можно повредить взрывом, но практически гораздо важнее вовремя избавиться от закладывающих заряды ghol'ов).

У нас пополнение — колдуны. С убойной силой их магических шаров мы имели возможность познакомиться на собственной шкуре. А теперь вот парочка наших давешних преследователей сражается под нашим же чутким руководством.

#### МИССИЯ 22: SHIVER



С одиночными отрядами скелетов лучше всего удастся воевать warlock'у и гному, а вот soulless — идеальная и любимая мишень для лучника (впрочем, и чародей запросто может выпустить по ним парочку fireball'ов).

Как только мы доходим до северо-западной пустоши, игра выходит из-под нашего контроля. Мы просто смотрим фильм: уже знакомый нам Phelot расправляет с полчищами Myrkridia, а Обманщик побеждает Shiver. К сожалению, этот бой становится для него последним — убежать от смертоносного дождя, вызванного гибелью Равнны, он или не хочет или уже не может.

### МИССИЯ 23: TWICE BORN

**Задача:** Попытаться убить Soulblighter'a

Но это вряд ли — убить такого дядю ой как непросто, во всяком случае, на 23 уровне. Ведь есть еще и 24-й :) Не зря тащили мы тот загадочный ножик из пещер под развалинами древнего Muirtheimne. Он оказался легендарным мечом, который в руках истинного короля способен победить целую армию (что ему и предстоит сделать). Все очень просто: слева и справа от нас находятся союзные войска (они обозначены синим на карте), которые живут своей жизнью — безграмотно воюют с Soulblighter'ом, наступают, отступают, гибнут в огромных количествах — и нас, в общем-то, не интересуют. Враги расположились на противоположном берегу реки и периодически пытаются атаковать. Туда и направится со своим мечом Альрик.

Принцип действия очень прост: чем больше врагов в отряде — тем лучше. При каждом физическом ударе меча по ближайшему противнику между всеми остальными проскальзывает ослепительная молния, и к тому времени, как Альрик прикончит одного демона, весь остальной отряд скорее всего также будет мертв (внимание: это касается и на-



подстреливают.

Так мы добираемся до виновника торжества — Soulblighter'a. Он стоит в центре черного круга, освещенного вспышками пламени, и здесь он практически неуязвим. Вообще SB — мужик крепкий, его и стрелы не бьют, и мечи тупятся... Один только легендарный меч Альрика способен ему противостоять, да и то, если как-нибудь выманить его из черного «круга силы».

Записываемся, записываемся, записываемся. Это самое глупое место в игре, поэтому перезагружаться, может быть, придется несколько раз. Heron Guard'ы полностью вылечивают Альрика и отходят как можно дальше, лучники пускают огненные стрелы в Soulblighter'a и тоже удирают, а он неспешной походкой идет вслед за ними. Пришел черед Альрика показать, кто в доме хозяин. В трех случаях из пяти королю удается серьезно ранить Последнего Падшего Лорда (в оставшихся двух король погибает, и прихо-



дится возвращаться к последнему save'у). Раненный Soulblighter бежит с поля боя, и мы идем вслед за ним.

### МИССИЯ 24: THE FORGE

**Задача:** Уничтожить Soulblighter'a (на этот раз насовсем)

«Это есть наш последний и решительный бой...» Soulblighter решил силой своей магии раскачать и обрушить Cloudspine, но у нас задача — объяснить ему, как он был не прав. А кто сказал что будет легко? Недотепа Альрик где-то поселял свой легендарный меч, и теперь жалкой горстке наших ветеранов предстоит противостоять оставшимся войскам Сил Тьмы. Правда, теперь у короля есть заклинания, но их-то всего три, а врагов...

До Soulblighter'a, казалось бы, рукой подать — ан нет, придется тащиться через всю карту. Со скелетами разбираются наши гномы, затем мы проходим под мост и оказываемся лицом к лицу с аккуратно построившимися врагами. Первый отряд (Myrkridia + soulless), обосновавшийся на пригорке, обстреливают лучники, а затем добивают Heron Guard и сам Альрик. А, вообще-то, пригород удобный... Занимаем их место, и оттуда король использует первое свое заклинание на ближайшем отряде Myrkridia. Вторую группу демонов выманивают своими стрелами лучники и бьют, бьют, бьют короля и Heron Guard'ы. Лучники тем временем переносят огонь на обнаглевших soulless, а гномы методично и добросовестно очищают территорию от наличествующих скелетов.

Лечим приболевших (следует учитывать, что постоянные кампнады запросто могут добить юнита, чья жизнь и так уже висит на волоске). Переходим через первую реку засыпавшей лавы и останавливаемся перед второй. Следующий ход надо основательно обкашлять. Перед нами два отряда, в каждом из них четверо Myrkridia и один fetch. Так вот, если не переть всем скопом по центру, а осторожненько, прижавшись к стеночке, сначала разобраться с «правыми», а затем с «левыми» — задача существенно упрощается. Тут «дипломатический иммунитет» Альрика к молниям не поможет — пусть fetch'ей добивают лучники, а гномы на пару с королем разбираются с Myrkridia. И так два раза...

Основные войска пока отдыхают, а дальше идет лишь Альрик в душевном единении с

что небольшого отряда Myrkridia. Еще один будет поджидать нас на следующей полянке. После того как с ними будет покончено, мы выходим на последний отрезок пути. Здесь живут: а) пара одиноких демонов, привлекающих внимание; б) mahir'ы. Поскольку тени будут нападать со всех сторон, в экспедицию идут только Альрик и Heron Guard'ы — вместе они легко справятся и с демонами, и с темными тварями. Но лучников в тылу тоже нельзя оставлять без внимания — на них непременно налетит один заблудившийся mahir.

Вот и мост, тот самый, под которым мы проходили в начале миссии, а за ним демоны, soulless, скелеты, fetch'и... И все-таки гномы — страшное оружие в руках социализма. Они минируют половину моста и одной единственной гранатой взрывают половину вражеского отряда. Soulless и fetch'ей добивают лучники, скелеты — все те же гномы.

Вот он, Soulblighter. Его личная охрана — жалкие Myrkridia и soulless — уже не помеха для наших доблестных ветеранов, и вот Альрик и Последний Падший Лорд начинают финальную разборку. Но что это? Пока они там колпуют без малейшего нашего участия, то тут, то там появляются враги — fetch'и, Myrkridia, soulless. Появляются по одному, и сразу же нападают на нас. Эх, опять придется засучить рукава. Впрочем, работа уже несложная, скорее и не работа даже, а так — развлечение. А вскоре поверженный королем Альриком Soulblighter с криком упадет в озеро лавы и горит в нем, а вместе с ним сгорят все надежды Сил Тьмы получить власть над этим миром. По крайней мере, до нового тысячелетия...



# Baldur's Gate

Дорогим Тано и ХыРЧатинке посвящаю, которые шутками да ласками добавили в мою жизнь много ярких красок...

Юрий ПОМОРЦЕВ  
dreg@gameland.ru

## КЛЮЧЕВОЙ ПЕРСОНАЖ.

### НИЮАНСЫ ГЕНЕРАЦИИ



то он — самый главный из всех персонажей, олицетворяющий ваше это в виртуальном мире **Baldur's Gate**? Кого выбрать и на что распределить мизерные свободные очки? Какие значения характеристик считать приемлемыми?

Давайте разбираться. В идеале главный герой должен одинаково круто владеть как магией, так и оружием. Но такой идилии, разумеется, не получится, хотя стремиться к ней можно. Например, взять человека-файтера и впоследствии задушил его в мага... Вариант, конечно, но... AD&D существует далеко не первый год, и вся математика давно ужезвешена и сбалансирована, поэтому выявить «самую-самую» профессию не удастся при всем желании. А отсюда мораль — берите того, кто вам больше приглянется.

Немного расширю эту рекомендацию. Новичкам однозначно не рекомендую двойные или тройные профессии (мультиклассы иными словами) — будут проблемы. Причем у вашего подопечного, а не у противников. Нет спору, в руках опытного ролевого спеца такой персонаж сможет задать широку монстрам, но начинаяющему будет крайне непросто. Тут уж необходимо четко видеть перспективы и знать нюансы развития, чтобы выгадать какую-то пользу от двойного или тройного совмещения профессий. Поэтому если есть хотя бы тень сомнений — не мучайтесь, берите абсолютно любого персонажа с одной профессией. Даю честное благородное, что пройти игру можно любым героем.

Далее. Мое глубокое убеждение, с которым можете спорить и не соглашаться, состоит в том, что выбор профессии должен однозначно определить направленность действий главного персонажа. Проще говоря, не следует выбирать бойца и пытаться делать из него мага или вора (да и не получится особо-то). Путь уж лучше персонаж владеет процентов на девяносто своей профессией, чем десятую разными специальностями на дилетантском уровне. Я утирирую, разумеется, но факт остается фактом.

Ну и чтобы окончательно развеять все неясности, поделюсь личным опытом. Я для первого раза выбрал полуэльфа-рейнджера, который:

**a)** отличный боец (уступает файтеру процентов на 20, не более), вследствие этого обладает хорошим здоровьем и неплохими навыками по мастерству обращения с оружием;

**b)** в перспективе сможет применять заклинания (правда, не в этой части игры, а только в последующих сиквалах, так как не может разиться выше седьмого уровня);

**c)** способен приручать на время диких животных;

**d)** питает лютую ненависть к одному из типов монстров (конкретный тип выбирается при генерации) и получает серебряный бонус (+4 к атакам против этих тварей);

Играть таким персонажем достаточно легко, а отсутствие магических способностей и неумение обращаться с отмычкой будет с лихвой восполнено умениями других персонажей, которые впоследствии с охотой присоединятся к вашей партии.

Вторично я проходил игру магом, что оказалось гораздо более изящно, хотя и несколько сложнее.

После выбора героя начинается муторный и долгий по времени процесс «накидывания» характеристик. AD&D, разумеется, заставляет всяческого уважения, но, Боже правый, на кой ляд в компьютерном варианте необходимо часами нажимать кнопку *roll*, ожидая как маны небесной приличных характеристик персонажа? Когда у вас в руках кубики, и вы погружены в тонкую и филигранную атмосферу настольного варианта игры, то тут дру-

гое дело, но непрерывно плятиться в монитор и тысячи раз оценивать комбинации из шести чисел — это уже тянет на маразм. Но ругаться тут бесполезно, а придется терпеливо жать на злосчастную кнопку.

Маленькие советы о том, как несколько облегчить задачу. Во-первых, сначала доведите до автоматизма отсекание вариантов, в которых присутствует хотя бы одно однозначное число. Во-вторых, внимательно следите за основными характеристиками для данного класса, например, для воина — это сила (с обязательным добавочным числом через слеш в районе 80-99), для магической братии — интеллект и мудрость, для воров — ловкость и т.п. Если показалось, что вы набрали неплохую сумму очков и при этом остались еще запасы терпения для ее повышения, то нажмите кнопку *store*, и впоследствии будет можно вернуться к текущим значениям, щелкнув на кнопке *recall*. Остановить бесконечный процесс перебрасывания виртуальных кубиков рекомендуя, когда характеристики будут в районе 18, 18, 18, 16, 16, 16 (это где-то часа полтора-два безостановочных трудов для указательного пальца). Затем подкорректируйте значения, сняв очки с одной характеристики и добавив их к другой (тут действуйте в зависимости от профессии). Рекомендуя на совесть потрудиться на данном этапе, чтобы в дальнейшем не было мучительно больно и даде по тексту.

## ИНТЕРФЕЙС. ОБЛЕГЧЕНИЕ ЖИЗНИ

Нельзя сказать, что интерфейс **Baldur's Gate** запутан или перегружен, скорее наоборот. Хотя, как обычно, есть свои тонкости. Но, прежде чем говорить о них, позвольте нескользко общих слов об управлении. Основные элементы интерфейса живут в левой, правой и нижней частях экрана. Слева обитают неизменные кнопки, с помощью которых вызываются статистики персонажа, кастуются заклинания, сохраняются игры и т.п. Вид же нижней части зависит от параметров и особенностей выбранного в данный момент персонажа. Наконец, справа присутствует список всех участников бандитской группир... тыфу, вашей группы искателей приключений.

Разложим все по полочкам и начнем разложение с элементов в левой части экрана.



**Первая иконка** — возвращение к игровому экрану.

**Вторая иконка** — вызов карты. Показывается карта текущей локации (например, города или постоянного двора), при этом можно посмотреть и все побережье, щелкнув на кнопке с глобусом.

**Третья иконка** — раскрыть журнал. Журнал — крайне полезная вещица, так как туда записываются выживки из диалогов и полученные квесты. Очень удобно, учитывая, что иногда из огромного потока слов какого-нибудь персонажа трудно сразу уловить суть задания, а в журнале оно будет изложено в несколько строк и без лишнего пафоса.

**Четвертая иконка** — инвентори, то бишь сумка по-нашему. Этот экран отвечает за экипировку персонажа, раскладку предметов и оружия и т.п. Нианс заключается в том, что при переходе в этот экран игра снимается с паузы. При этом вы ничего не будете видеть — рюкзак-то полноэкранный!

**Пятая иконка** — статистика персонажа. Полный перечень характеристик, умений и т.п. Здесь же задаются скрипты, они же самостоятельные способы ведения боя (щелкните на *customize*, затем на *script*), исключаются участники партии (*reform party*), меняется внешний вид персонажей (сначала *customize*, затем *appearance/sounds/colors*) и, наконец, распределяются очки после повышения уровня (*level up*).

**Шестая иконка** — список заклинаний мага. На правой странице указываются все спеллы данного уровня, которыми владеет маг, а на

**Baldur's Gate** — штука серьезная, и отделься от игры за один пресст ну никак не возможно. Поэтому сейчас мы продолжаем начатую в прошлом номере тему руководства по **Baldur's Gate**, а в следующем номере ее завершим.

Будем считать, что с ключевыми правилами AD&D вы ознакомились, с параметрами и характеристиками персонажа разобрались, со скиллами и профессиями освоились, благо все это было в предыдущей статье. Дело за малым — сформировать героя и приступить к игре...

левой — те, которые способен одновременно держать в памяти. Обратите внимание — этот экран служит исключительно для формирования списка заклинаний. Применять спеллы отсюда невозможно.

**Седьмая кнопка** — список заклинаний жрецов. Полная аналогия с предыдущим экраном.

**Восьмая кнопка** — настройки вкупе с вечно полезными *save/load*.

Нижняя панель слегка варьируется в зависимости от выбранного персонажа. Но при любом раскладе (даже при выделении всей группы) есть возможность атаковать врага, двигаться, остановиться и патрулировать территорию. Кроме того, когда к вам присоединится хотя бы один персонаж, то станет возможным видоизменение формации, иначе говоря, вы сможете менять строй. На экране присутствуют пять основных видов формаций, но список можно расширять. Для этого щелкните на любой из пяти кнопок правой клавишей мыши.

Если же выбран один персонаж, то на нижней панели появляется список умений. В частности, для вора — обшарить карманы или подобрать отмычку, для рейнджера — очаровать персонажа или приручить животное, для падионов — обратить вспять нежить и др. Здесь же присутствует кнопка применения заклинаний, три слота с *quick items* (три небольших предмета для быстрого применения — например, лекарства и свитки) и столько же слотов для *quick weapon* (быстрая смена оружия). Почему я обращаю на них такое внимание? Да потому, что во время боя, как уже было отмечено, при посещении инвентори игра снимается с паузы, а при использовании предметов в этих шести слотах — нет. Поэтому всегда держите на поясе снадобья и запасное оружие, чтобы в случае необходимости быстро до них добраться, а не лезть с головой в походный рюкзак.

Правая колонка с портретами персонажей служит не только для любования симпатично нарисованными мордышками, но и для некоторого облегчения жизни. Во-первых, при получении раненой частью портрета героя окрашивается в красный цвет (красная полоса ползет снизу-вверх). Во-вторых, портреты можно менять местами и такими перестановками добиться оптимального расположения участников при данной формации (впереди — файтеры, за ними — стрелки и волшебники). В третьих, щелчком правой кнопки на портрете можно войти в инвентори данного персонажа.

Все **hot keys** учить не требуется, коли в любой момент времени игру можно «подвесить» на паузу (пробел), и, не торопясь, с чувством и расстановкой, отдать приказы. Но, тем не менее, парочку-тройку кнопок знать не помешает:

**q** — быстрое сохранение игры. Увы, такого же быстрого чтения не предусмотрено.

**+** — выделить всех персонажей.

**пробел** — включить/выключить паузу.

Если запустить программу **Baldur's Gate Config**, то можно переопределить hot keys, а также назначить индивидуальные клавиши для заклинаний мага и жреца. Но по мне так лучше была бы возможность отдохнуть для партии (*rest*) по горячей кнопке. А нет — приходится лезть в любой экран (карта, статистика,

инвентори и т.п.), жать на кнопку в правом нижнем углу, подтверждать свое желание вздремнуть на 8 часов и только после этого погрузиться в здоровый сон. Разумеется, такая волокита не смертельна, но и не особенно приятна.

Что еще осталось? Несколько слов о мыши и ее роли в управлении игрой. При одиночном щелчке выделенные персонажи начинают двигаться в указанную точку. Но намного удобнее сразу делать двойной щелчок — тогда текущий вид отцентрируется на пункте назначения, и автоматически отпадет необходимость скролливать карту. Если есть необходимость изменить направление формации (для этого должно быть выделено, как минимум, два персонажа), то, удерживая правую кнопку, двигайте мышь для вращения.

## ПОЛЕЗНЫЕ И НЕ ОЧЕНЬ СОВЕТЫ

**1.** Не все то золото, что блестит. Помните об этом, когда хватаете не идентифицированный предмет, который запросто может оказаться проклятым (*cursed*) и намертво пристанет к телу вашего героя. Отодрать его можно лишь посредством специального заклинания (*remove curse*).

**2.** По началу игры не тратьте свои с трудом заработанные копейки на предлагаемое обмундирование и оружие. На это есть две причины. Во-первых, самый лучший ассортимент предлагается в **Baldur's Gate**, именно там можно легко подыскать себе действительно стоящие вещи. А, во-вторых, нормальная для начала игры броня и оружие вы снимите с убитых противников. Еще и на продажу останется.

**3.** На заре приключений берите все предметы, какие найдете у поверженных врагов. Оставляйте себе только самое ценное из экипировки, оставленное без мук совести продававшем. А уже с середины игры берите только деньги или очень дорогостоящие вещи (например, ожерелья за полторы тысячи монет) — нет смысла таскать тяжелые кожаные доспехи, которые стоят всего 1 золотой.

**4.** По ходу игры вам встретится множество не идентифицированных предметов (*non-identify*). Идентификация проводится либо соответствующим заклинанием, либо за деньги, либо с помощью умения барда. Последний вариант хорош тем, что совершенно бесплатный — достаточно лишь держать в команде персонажа-барда с развитой характеристикой *lore*. Я взял для этих целей Гаррика (*Garrick*), который обитает в Берегосте (*Beregost*).

**5.** Всегда выбирайте тактически правильную формацию! При этом в девяноста процентах случаев идеально подойдет вторая формация (парабола с направленными вниз ветвями), только расставьте портреты героев так, чтобы в тылу формации оказались лучники и волшебники, а спереди — хорошо защищенные воины.

**6.** Про то, что сохранять нужно как можно чаще и как можно в большее число слотов, говорить не нужно. Но, применительно для **Baldur's Gate**, это золотое правило имеет два уязвимых места. Во-первых, сохраняться можно не всегда, в частности, если рядом находятся монстры, то даже и не пытаешься. Во-вторых, (внимание) частые сны увеличивают количество противников! Вот пример. Пополз, сохранившись и пошли исследовать окружающие территории. В один прекрасный момент на группу напали два волка и уграбили главного персонажа. Исполненные яаждой мести, вы перезагружаетесь, но уже вместо двух волков на том же самом месте встречаете трех или четырех! Вот и получается, что сохранять игру нужно не до, а после сражения. При его успешном исходе, разумеется.

**7.** К шестой главе (*chapter six*) в вашем отряде должен быть весьма продвинутый вор. Рекомендую прокачивать Имоен (*Imoen*), которая присоединится к вам прямо с первой главы. Ее характеристики должны быть не ниже: взлом замков (*pick lock*) — 50%, скрытность (*stealth*) — 60%, нахождение ловушек (*find traps*) — 60%.

**8.** В правом нижнем углу на основном экране есть переключатель AI для выбранного персонажа. Для исследования новых территорий выберите героя с максимальным значением параметра скрытность (*stealth*), ОТКЛЮЧИТЕ AI и водите по карте. Если вы не отключите его «думалку», то персонаж может ввязаться в драку, едва завидев противника.

**9.** Устанавливайте подходящие скрипты для каждого из персонажей, в зависимости от его профессии. Не нужно ставить для клерика скрипт *fighter aggressive* (агрессивный воин). И вообще, полагаться на AI совершенно не обязательно, проще иногда отключить его совсем и во время пауз самостоительно отдавать необходимые приказы.

**10.** Скелетоны из-за своей удивительной стойкости к колющому оружию и иммунитету к некоторым заклинаниям часто превращаются в весьма опасных противников. Единственный способ быстро справиться с ними — применять в атаках сокрушительное тупое оружие (*blunt weapons*) или шипованное оружие (*spiked weapons*).

**11.** В тавернах можно снять комнату, где ваша команда может спокойно отдохнуть. Правда, за спокойный сон нужно платить (от 1 до 8 монет). Чем более роскошные апартаменты вы засаживаете, тем лучше будут заживляться раны и вычищаться заклинания. Конечно, отдохнуть и под открытым небом в лесу (в городе дрыхнуть на мостовой не даст стражи), но слишком велик риск того, что во время отдыха на группу нападут. А в некоторых локациях (особенно в тех, что кишат монстрами) вообще отдыkh невозможен.

**12.** В тавернах можно снять комнату, где ваша команда может спокойно отдохнуть. Правда, за спокойный сон нужно платить (от 1 до 8 монет). Чем более роскошные апартаменты вы засаживаете, тем лучше будут заживляться раны и вычищаться заклинания. Конечно, отдохнуть и под открытым небом в лесу (в городе дрыхнуть на мостовой не даст стражи), но слишком велик риск того, что во время отдыха на группу нападут. А в некоторых локациях (особенно в тех, что кишат монстрами) вообще отдыkh невозможен.

**13.** Не уверен на сто процентов, но есть большое подозрение, что цены на оружие и предметы зависят от обаяния (*charisma*) текущего персонажа. Т.е. имеет смысл подходить к торговцам не кем-нибудь, а самым обаятельный и привлекательным героем.

**14.** Способность воров прятаться в тени (*hide in shadows*) и наносить из такого положения сильные удары может пригодиться при борьбе с волшебниками. Возможно, что хватит одного единственного удара, чтобы навсегда разделаться с магом.

**15.** Нельзя кастовать заклинания на персонажа, спрятавшегося в тени! В том числе нельзя его и лечить!

**16.** Персонажи, которые присоединяются к вашей команде, имеют тот же самый уровень, что и главный герой на данный момент.

**17.** Если вам необходимо поговорить с каким-либо NPC, а он убегает от курсора мыши, словно от похара, то нажмите на паузу и спокойно прищурьте застывшего спринтера.

**18.** Подбирать вещи можно и из экрана инвентори (*slots ground*). При этом есть возможность сразу передавать предметы другим персонажам, при условии, что они находятся в пределах одного экрана.

## МАГИЯ

Все заклинания в **Baldur's Gate** требуют вербального и (или) соматического компонента. Говоря простым языком, вербальный компонент — это возможность произнести вслух заклинание (этому может препятствовать специальное заклинание), а соматический — проделать пассы руками (обе руки должны быть свободными). Еще, помнится, был в AD&D третий компонент (материальный), но он в данном случае не используется.

Для ориентировки: тур эквивалентен 10 раундам, что соответствует приблизительно 6 секундам игрового времени.

## ЗАКЛИНИЯ ЖРЕЦОВ

### 1 УРОВЕНЬ

#### Bless

**Сфера:** All

**Дистанция:** область обзора жреца

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 6 раундов

**Время применения:** 1 раунд

**Область применения заклинания:** куб со стороной 50 шагов

**Спасброски:** отсутствуют

Все дружественные персонажи в радиусе действия заклинания получают бонус +1 к спасброскам против страха (horror и т.д.) и такой же бонус к атаке. Кроме этого, благословение существенно поднимает мораль.

**Command Word:** Die

**Сфера:** Charm

**Дистанция:** область обзора жреца

**Компоненты:** вербальный

**Продолжительность:** 1 раунд

**Время применения:** 1

**Область применения заклинания:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Заставляет врага уснуть на один раунд.

**Cure Light Wounds**

**Сфера:** Healing

**Дистанция:** прикосновение

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** постоянное действие

**Время применения:** 5

**Область применения заклинания:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Излечивает 1d8 повреждений у персонажей с материальным телом.

### Detect Evil

**Сфера:** All

**Дистанция:** область обзора жреца

**Компоненты:**

**Продолжительность:** 1 тур

**Время применения:** 1 раунд

**Область применения заклинания:** один экран

**Спасброски:** отсутствуют

Обнаруживает злых персонажей в радиусе одного экрана, которые начинают светиться красным светом.

### Entangle

**Сфера:** Plant

**Дистанция:** область обзора жреца

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 тур

**Время применения:** 4

**Область применения заклинания:** куб со стороной 40 шагов

**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Попавшие в сеть лиан персонажи теряют способность двигаться, но по-прежнему могут атаковать. Против заклинания производится спасбросок с бонусом +3.

### Magic Stone

**Сфера:** Combat

**Дистанция:** область обзора жреца

**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** варьируется

**Время применения:** 4

**Область применения заклинания:** 1 создание

**Спасброски:** отсутствуют

Жрец создает магические камни, которые носят 1d4 хит-поинтов повреждений и обладают атрибутом +1 к атаке.

### Количество заклинаний на уровень мага

#### Уровень заклинания

Уровень мага	1	2	3	4	5	6	7
1	1	--	--	--	--	--	--
2	2	--	--	--	--	--	--
3	2	1	--	--	--	--	--
4	3	2	--	--	--	--	--
5	4	2	1	--	--	--	--
6	4	2	2	--	--	--	--
7	4	3	2	1	--	--	--
8	4	3	3	2	--	--	--
9	4	3	3	2	1	--	--
10	4	4	3	2	2	--	--
11	4	4	4	3	3	--	--
12	4	4	4	4	4	1	--
13	5	5	5	4	4	2	--
14	5	5	5	5	4	2	1
15	5	5	5	5	5	2	1

### Дополнительные заклинания для жрецов с высоким значением мудрости

#### Дополнительные заклинания

Мудрость	1	2	3	4
13	1	--	--	--
14	2	--	--	--
15	2	1	--	--
16	2	2	--	--
17	2	2	1	--
18	2	2	1	1

### Количество заклинаний для барда

Уровень барда	1	2	3	4	5
1	--	--	--	--	--
2	1	--	--	--	--
3	2	--	--	--	--
4	2	1	--	--	--
5	3	1	--	--	--
6	3	2	--	--	--
7	3	2	1	--	--
8	3	3	1	--	--
9	3	3	2	--	--
10	3	3	2	1	--
11	3	3	3	1	--
12	3	3	3	2	--
13	3	3	3	2	1
14	3	3	3	3	1
15	3	3	3	3	2

### Количество заклинаний для паладина

Уровень паладина	1	2	3	4
9	1	--	--	--
10	2	--	--	--
11	2	1	--	--
12	2	2	--	--
13	2	2	1	--
14	3	2	1	--
15	3	2	1	1

### Количество заклинаний на уровень жреца (клерики и друиды)

#### Уровень заклинания

Уровень жреца	1	2	3	4	5	6	7
1	1	--	--	--	--	--	--
2	2	--	--	--	--	--	--
3	2	1	--	--	--	--	--
4	3	2	--	--	--	--	--
5	3	3	1	--	--	--	--
6	3	3	2	--	--	--	--
7	3	3	2	1	--	--	--
8	3	3	3	2	--	--	--
9	4	4	3	2	1	--	--
10	4	4	3	3	2	--	--
11	5	4	4	3	2	1	--
12	6	5	5	3	2	2	--
13	6	6	6	4	2	2	--
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1

### Количество заклинаний для рейнджера

Уровень рейнджера	1	2	3
8	1	--	--
9	2	--	--
10	2	1	--
11	2	2	--
12	2	2	1
13	3	2	1
14	3	2	2
15	3	3	2

### Область применения заклинания: 1 создание за каждые четыре уровня

#### Спасброски: специальный эффект

Заклинание поднимает до максимума мораль у персонажа, тем самым делая его абсолютно бесстрашным и неподверженным панике.

#### Sanctuary

#### Сфера: Protection

#### Дистанция: 0

#### Компоненты: вербальный, соматический

#### Продолжительность: 10 раундов

#### Время применения: 4

#### Область применения заклинания: на себя

#### Спасброски: отсутствуют

Это заклинание заставляет врагов игнорировать жреца, как будто бы он стал невидимым. Действие спелла прекращается при нападении на противника или применении магии на других персонажей. Допускается использование оборонительной магии на самого себя (лече-ние, благословение и др.).

#### Remove Fear

#### Сфера: Charm

#### Дистанция: 10 ярдов

#### Компоненты: вербальный, соматический

#### Продолжительность: 1 час

#### Время применения: 1

### Shillelagh

#### Сфера: Combat, Plant

#### Дистанция: прикосновение

#### Компоненты: вербальный, соматический

#### Продолжительность: 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень

#### Время применения: 2

**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 4 рунда + 1 рунд за каждые два уровня**Время применения:** 4**Область применения заклинания:** магический клинок длиной в 3 шага**Спасброски:** отсутствуют

Кастер создает огненный клинок, который относится к типу коротких мечей (*small sword*) и наносит 10d4+4 повреждений с бонусом +2 (итого 7-10 хит-поинтов урона). Если противник защищен от огня, то деструктивное действие спелла уменьшается или вообще сводится на нет.

**Goodberry****Сфера:** Plant**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 1 день + 1 день за каждый уровень**Время применения:** 1 рунд**Область применения заклинания:** 2d4 волшебных ягод**Спасброски:** отсутствуют

Жрец создает пять магических ягод, каждая из которых излучает единичную повреждений.

**Hold Person****Сфера:** Charm**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 2 рунда за каждый уровень**Время применения:** 5**Область применения заклинания:** варьируется**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Это заклинание воздействует на те же виды персонажей, что и заклинание *charm person or mammal*. Жертва заклинания оказывается неспособна двигаться на некоторое количество рундов. Нежить и некоторые другие виды монстров имеют полный иммунитет. При удачном выкидывании спасброска спелл нейтрализуется.

**Know Alignment****Сфера:** Divination**Дистанция:** 10 ярдов**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** постоянное действие**Время применения:** 1 рунд**Область применения заклинания:** 1 создание**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Спелл позволяет узнать принадлежность (мировоззрение) персонажа. Заклинание нейтрализуется некоторыми магическими предметами и, как обычно, удачным спасброском.

**Resist Fire/Cold****Сфера:** Protection**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 1 рунд за каждый уровень**Время применения:** 5**Область применения заклинания:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Персонажудается 50% сопротивляемость огню и холода.

**Silence 15' Radius****Сфера:** Guardian**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 2 рунда за каждый уровень**Время применения:** 5**Область применения заклинания:** сфера с**радиусом в 15 шагов****Спасброски:** отсутствуют

В радиусе заклинания воцаряется полное молчание, при этом маги и жрецы не способны применять подавляющее большинство заклинаний (т.к. требуется вербальная составляющая). Спасбросок производится с пенальти -5, и если он выброшен неудачно, то на время действия заклинания персонаж умолкает.

**Slow Poison****Сфера:** Healing**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** постоянное действие**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Под действием заклинания нейтрализуется действие почти всех ядов, за исключением самых опасных.

**Spiritual Hammer****Сфера:** Combat**Дистанция:** 10 ярдов за каждый уровень**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 3 рунда + 1 рунд за каждый уровень**Время применения:** 5**Область применения заклинания:** варьируется**Спасброски:** отсутствуют

В руках мага появляется магический молот, который наносит 1d4+1 базовых повреждений и дополнительно +1 за каждый шестой уровень.

**3 УРОВЕНЬ****Animate Dead****Сфера:** Necromancy**Дистанция:** 10 ярдов**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 1 рунд**Область применения заклинания:** варьируется**Спасброски:** отсутствуют

С помощью этого заклинания жрец оживляет трупы гуманоидов, превращая их в нечисть низшего уровня (скелеты или зомби). Кастер может оживить одно существо за каждый уровень.

**Call Lightning****Сфера:** Weather**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 1 тур за каждый уровень**Время применения:** 1 тур**Область применения заклинания:** круг с радиусом 360 шагов**Спасброски:** 1/2

Наносится удар молнией, которая отнимает 2d4 хит-поинтов плюс дополнительно наносит 1d8 повреждений за каждый уровень жреца. Молния не причиняет вреда союзникам.

**Dispel Magic****Сфера:** Protection**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 6**Область применения заклинания:** куб со стороной 30 шагов**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание снимает магию, которая была доселе наложена на предметы и персонажей. На предметы, изначально обладающие волшебными свойствами, этот спелл влияния не оказывает.

**Glyph of Warding****Сфера:** Guardian**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** постоянное до снятия заклинания**Время применения:** варьируется**Область применения заклинания:** варьируется**Спасброски:** специальный эффект

Заклинание запирает сундуки, коробки, а также блокирует узкие проходы. Его эффективно применять на узких мостах и в горных ущельях. Жертва получает дополнительно 1d4 хит-поинтов повреждений за каждый уровень кастера.

**Hold Animal****Сфера:** Animal**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 2 рунда за каждый уровень**Время применения:** 5**Область применения заклинания:** варьируется**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Спелл не дает возможности двигаться всем враждебно настроенным зверям в радиусе пяти футов.

**Invisibility Purge****Сфера:** Divination**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 8**Область применения заклинания:** куб со стороной 30 шагов**Спасброски:** отсутствуют

Снимает невидимость со всех персонажей под действием заклинаний или спеллов *Sanctuary*, *Improved Invisibility*, *Shadow Door*, *Invisibility* и т.п.

**Miscast Magic****Сфера:** Chaos**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 1 тур**Время применения:** 5**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

У жертвы этого заклинания сильно ухудшаются магические способности и с 80% вероятностью все применяемые спеллы будут проваливаться. Спасбросок производится с пенальти -2.

**Protection From Fire****Сфера:** Protection, Elemental**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** варьируется**Время применения:** 6**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Под действием спелла у персонажа появляется 80% сопротивляемость огню.

**Remove Curse****Сфера:** Protection**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 6**Область применения:** варьируется**Спасброски:** специальный эффект

Данный спелл позволяет снять проклятия (*cursed*) предметы с персонажа, но (внимание!) не снимает проклятия с самих предметов.

**т.в.****Remove Paralysis****Сфера:** Protection**Дистанция:** 10 ярдов за каждый уровень**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 6**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание снимает парализацию с персонажа, полученную от заклинания или от специальных атак монстров.

**Rigid Thinking****Сфера:** Law**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 24 рунда**Время применения:** 8**Область применения:** варьируется**Спасброски:** отсутствуют

Маг вызывает этим заклинанием до шести обычных животных с Hit Dice 8 или менее. Когда время заклинания будет исчерпано, привлеченные монстры исчезнут.

**Cure Critical Wounds****Сфера:** Healing**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 8**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание аналогично заклинаниям семейства *curse*, с той разницей, что жрец своим прикосновением добавляет 27 хит-поинтов к текущему здоровью персонажа. Не действует на нечисть и некоторые другие типы монстров.

**Flame Strike****Сфера:** Combat**Дистанция:** область обзора жреца**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 8**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** специальный эффект

**Продолжительность:** 9 часов**Время применения:** 1 раунд**Область применения заклинания:** на себя**Спасброски:** отсутствуют

Этим заклинанием волшебник устанавливает на себя магическую защиту, эквивалентную броне с AC 6, но не сковывающую движений, ничего не весящую и не мешающую применению заклинаний.

**Blindness****Школа:** Illusion/Phantasm**Дистанция:** область обзора мага**Компоненты:** вербальный**Продолжительность:** 10 минут**Время применения:** 2**Область применения заклинания:** одна персона**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Спел поражает выбранного противника при условии, что ему не удалось выкинуть удачный спасбросок. В противном случае заклинание нейтрализуется. Ослепленный персонаж получает пенальти в четыре очка к атакам и столько же к классу брони (AC).

**Burning Hands****Школа:** Alteration**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** на себя**Спасброски:** специальный эффект

Это заклинание поражает противника в непосредственной близости, нанося удар огнем в 1d3 хит-поинтов, плюс еще по 2 хит-поинта за каждый уровень мага (но суммарно не более 1d3 + 20). Удачно выкинутый спасбросок уменьшает повреждения в два раза.

**Charm Person****Школа:** Enchantment/Charm**Дистанция:** область обзора мага**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 17 раундов**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** одна персона**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Очарованный персонаж (любой гуманоид любого размера — люди, эльфы, полуэльфы, гномы, гоблины, гноллы, орки, спрайты, троглодиты и т.п.) становится вашим союзником и всецело подчиняется вашим приказам. Если на персонаж наложены два заклинания очарования, то действует то, которое оказывается сильнее (т.е. наложено более продвинутым магом). При удачном выкидывании спасброска спел нейтрализуется.

**Chill Touch****Школа:** Necromancy**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 10 раундов**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** на себя**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Это заклинание наносит урон противнику, атакуемого волшебником с помощью тупого оружия, в 1-8 хит-поинтов и модифицирует THAC0 на 2 единицы. При удачном выкидывании спасброска спел нейтрализуется.

**Chromatic Orb****Школа:** Evocation**Дистанция:** область обзора мага**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** варьируется**Время применения:** 1**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Деструктивное действие сферы прямым образом зависит от уровня кастера (того, кто применяет заклинание). Маг первого уровня нанесет этим заклинанием 1-4 хит-поинта повреждений и ослепит (*blind*) противника на один раунд, второго — 1-6 хит-поинтов повреждений и причинит боль (*pain*), третьего — 1-8 хит-поинтов повреждений и обожжет (*burn*), четвертого — 1-10 хит-поинтов повреждений и ослепит на 10 раундов, пятого — 1-12 хит-поинтов повреждений и введет в оцепенение (*stun*) на три раунда, шестого — 2-16 хит-поинтов повреждений и нанесет ранения (*cause*) слабейшему противнику, наконец седьмого — 2-16 хит-поинтов повреждений и парализует (*paralyze*) на 20 раундов. При удачном выкидывании спасброска спел полностью нейтрализуется.

**Color Spray****Школа:** Alteration**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** параллелепипед со сторонами 5x20x20 шагов**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

Этим заклинанием кастер отбрасывает от себя от одного до шести противников (1d6). При удачном выкидывании спасброска спел нейтрализуется.

**Friends****Школа:** Enchantment/Charm**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1d4 раундов + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** на себя**Спасброски:** специальный эффект

Это заклинание временно дает кастеру характеристику 2d4.

**Grease****Школа:** Conjunction**Дистанция:** 10 ярдов**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** 30x30 футов**Спасброски:** специальный эффект

Указанная территория покрывается скользким жиром, не давая противнику двигаться с нормальной скоростью. Удачно выкинутый спасбросок дает возможность персонажу добираться до обычной поверхности на время одного раунда.

**Identify****Школа:** Divination**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический

**Продолжительность:** 1 раунд за каждый уровень

**Время применения:** варьируется**Область применения:** 1 предмет**Спасброски:** отсутствуют

Применение данного заклинания дает стопроцентную идентификацию предмета. При этом открывается его подлинное и полное название, показываются особенности и свойства. Также говориться о том, проклят он (*cursed*) или нет.

**Infravision****Школа:** Divination**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 10 ходов**Время применения:** варьируется**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Инфравидение позволяет видеть персонажам даже в кромешной тьме. Этим умением с рождения обладают эльфы и гномы.

**Larloc's Minor Drain****Школа:** Necromancy**Дистанция:** 30 ярдов**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** Instantaneous**Время применения:** 1**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** None

Это заклинание высасывает от 1 до 4 хит-поинтов жизни у противника и добавляет их к текущей жизни кастера. Избыточные хит-поинты исчезают через десять раундов.

**Magic Missile****Школа:** Evocation**Дистанция:** область обзора мага**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Применив это заклинание, кастер выпускает несколько магических стрел (максимально — пять штук), которые наносят 1d4+1 хит-поинтов урона врагу. Маг первого уровня выпускает одну такую стрелу, третьего — две, пятого — три и т.д.

**Protection From Evil****Школа:** Abjuration**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 10 раундов**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** на себя**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание генерирует барьер около кастера и дает два бонуса против атак злых (*evil*) персонажей. Во-первых, атака противника уменьшается на две единицы, а, во-вторых, кастер получает +2 к спасброскам.

**Shield****Школа:** Evocation**Дистанция:** 0**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 5 ходов**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** на себя**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание устанавливает АС кастера на 4 единицы против атак обычным оружием и на 2 единицы против атак стрелковым оружием.

**Shocking Grasp****Школа:** Alteration**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** варьируется**Время применения:** 1**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

После применения этого заклинания кастер при прикосновении наносит противнику удар молнией, отнимающей 1d10 хит-поинтов. Чтобы остановить наэлектризованного мага, нужно его убить!

**Sleep****Школа:** Enchantment/Charm**Дистанция:** область обзора мага**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** 5 раундов за каждый уровень**Время применения:** 1**Область применения:** варьируется**Спасброски:** заклинание нейтрализуется

После использования данного заклинания маг получает возможность парализовать противника при атаке тупым оружием. При удачном выкидывании спасброска спел нейтрализуется.

**Sleep****Школа:** Necromancy**Дистанция:** 20 ярдов**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** немедленное действие**Время применения:** 3**Область применения заклинания:** струя 2x60 шагов**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание поворгает противника в панику. Испуганный персонаж начинаетноситься кругами и совершает самые непредсказуемые поступки. Заметьте, что некоторые монстры (в т.ч. вся нечисть) имеют иммунитет к этому заклинанию. Ну, а кроме того, удачный спасбросок сводит спел на нет.

**Invisibility****Школа:** Illusion/Phantasm**Дистанция:** прикосновение**Компоненты:** вербальный, соматический**Продолжительность:** варьируется**Время применения:** 2**Область применения:** 1 создание**Спасброски:** отсутствуют

Под действием заклинания персонаж становится невидимым обычными органами зрения (не поможет даже инфравидение эльфов), и засечь его можно только с помощью магических штучек. Максимальное действие заклинания — 24 часа, но вряд ли вам удастся так долго скрываться от взглядов, так как невидимость исчезает: а) при атаке со стороны противника, б) при применении заклинания снятия магии, в) при нападении на кого-либо. Тем не менее, невидимым можно без опасения лазать, разговаривать, открывать двери, взламывать замки и т.п.

**Knock****Школа:** Alteration**Дистанция:** область обзора мага**Компоненты:** вербальный**Продолжительность:** варьируется**Время применения:** 1**Область применения заклинания:** запертая дверь или сундук**Спасброски:** отсутствуют

Заклинание отпирает запертые двери, сундуки, а также магические замки.

**Know Alignment**</

стрелу, которая наносит  $2d4$  повреждений кислотой. Каждый третий уровень мага действие заклинания увеличивается на один раунд.

**Mirror Image**

Школа: Illusion/Phantasm

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 3 раунда за каждый уровень

Время применения: 2

Область применения заклинания: круг с радиусом 6 шагов

Спасброски: отсутствуют

Заклинание создает точную копию кастера, которая в точности повторяет все движения и действия оригинала. При получении хоть какого-нибудь повреждения дубликат исчезает. Но не все так просто — каждый ход все фигуры меняются местами, поэтому выявить среди них настоящего волшебника достаточно затруднительно.

**Protection From Petrification**

Школа: Abjuration

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 3 раунда за каждый уровень

Время применения: 1

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Спелл дает защиту от всех заклинаний, связанных с окаменением.

**Resist Fear**

Школа: Abjuration

Дистанция: 10 ярдов

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 час

Время применения: 1

Область применения: 1 создание

Спасброски: специальный эффект

Заклинание дает стопроцентную сопротивляемость панике и страху.

**Stinking Cloud**

Школа: Evocation

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 2

Область применения заклинания: куб со стороной 20 шагов

Спасброски: специальный эффект

После применения заклинания создается магическое облако, наполненное тошнотворнымиарами. Любой персонаж, не выкинувший удачный спасбросок, теряет возможность атаковать на 1 раунд; на следующий раунд вновь кидается спасбросок и т.п., пока не истечет время заклинания или персонаж не выберется из незаряженной местности.

**Strength**

Школа: Alteration

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 час за каждый уровень

Время применения: 1 тур

Область применения заклинания: одна персона

Спасброски: отсутствуют

Под действием заклинания у персонажа повышается сила до значения 18/50. Забавный нюанс — если сила персонажа выше названного 18/50, то она понижается до этого значения!

**Vocalize**

Школа: Alteration

Дистанция: прикосновение

Компоненты: соматический

Продолжительность: 10 раундов

Время применения: 2

Область применения заклинания: на себя

Спасброски: отсутствуют

Позволяет применять вербальные заклинания, не произнося ни звука. Это спелл удобно использовать, когда надо без шума колдунуть что-нибудь эдакое.

**Web**

Школа: Evocation

Дистанция: 5 ярдов за каждый уровень (максимально — 20 ярдов)

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 2 тура за каждый уровень

Время применения: 2

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: специальный эффект

Сеть окутывает и сковывает движения персонажа, добавляя пенальти -2 к его спасброскам против заклинаний и не давая возможности применять оружие. При удачном выкидывании спасброска против этого спелла, персонаж либо выпрыгивает из сети (если есть такая возможность), либо получает половину пенальти.

**3 УРОВЕНЬ****Clairvoyance**

Школа: Divination

Дистанция: варьируется

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: постоянная

Время применения: 3

Область применения заклинания: варьируется

Спасброски: отсутствуют

Спелл открывает скрытые участки карты, показывая географию места, постройки и сооружения, но оставляя невидимыми противников. Это заклинание нельзя применять в помещениях и подземельях.

**Dire Charm**

Школа: Enchantment/Charm

Дистанция: 20 ярдов

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 20 раундов

Время применения: 3

Область применения: 1 создание

Спасброски: заклинание нейтрализуется

Это заклинание скоже с очарованием персонажа (*charm person*) и имеет точно такие же ограничения по применению. Тот, кто подвергся применению спелла, начинает самостоятельно атаковать врагов кастера, в т.ч. и бывших союзников.

**Dispel Magic**

Школа: Abjuration

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 3

Область применения заклинания: куб со стороной 30 шагов

Спасброски: отсутствуют

Заклинание снимает магию, которая была доселе наложена на предметы и персонажей. На предметы, изначально обладающие волшебными свойствами, этот спелл влияния не оказывает.

**Fireball**

Школа: Evocation

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 3

Область применения: варьируется

Спасброски: специальный эффект

Область применения заклинания: круг с радиусом 20 шагов

Спасброски: специальный эффект

Классическое заклинание, которое наносит  $1d6$  повреждений на каждый уровень кастера, вплоть до  $10d6$ . Удачный бросок спасательной кости приводит к уменьшению вдвое повреждений от заклинания. Заметьте — если на пути молнии встретится преграда, то она от нее отразится; возможно, благодаря такому свойству вы нанесете несколько ударов противнику, а, может быть, угробите половину своего отряда.

**Flame Arrow**

Школа: Conjuration/Summoning

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 раунд

Время применения: 3

Область применения: варьируется

Спасброски: специальный эффект

Огненная стрела представляет собой по сути значительно усиленный вариант магической стрелы. Этот спелл наносит  $1d6$  повреждений как колющее оружие и дополнительно  $4d6$  от огня. Удачно выпавшие кости при спасброске ослабляют действие заклинания вдвое. Каждый пятый уровень маг получает дополнительную огненную стрелу.

**Ghost Armor**

Школа: Conjuration/Summoning

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 10 туров

Время применения: 1

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Магический эквивалент железных пластинчатых доспехов, имеющих параметр армии класса 2. Этот спелл не накладывает ограничений на применение заклинаний, не добавляет веса, а также в случае мультикласса типа *mag/voyn* суммируется с защитой от щита.

**Haste**

Школа: Abjuration

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 3

Область применения заклинания: куб со стороной 40 шагов; 1 создание за каждый уровень

Спасброски: отсутствуют

Заклинание ускоряет вдвое скорость движения и атаку персонажа, добавляет бонус +2 к инициативе. На скорость применения магических заклинаний влияния не оказывает. Снимает негативное влияние заклинания *slow*.

**Hold Person**

Школа: Enchantment/Charm

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 3

Область применения заклинания: Special

Спасброски: заклинание нейтрализуется

Это заклинание воздействует на те же виды персонажей, что и заклинание *charm person*. Жертва заклинания оказывается неспособна двигаться на некоторое количество раундов. Нежить и некоторые другие виды монстров имеют полный иммунитет. При удачном выкидывании спасброска спелл нейтрализуется.

**Lightning Bolt**

Школа: Evocation

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 3

Область применения: варьируется

Спасброски: специальный эффект

Молния наносит противнику  $1d6$  повреждений за каждый уровень, вплоть до  $10d6$ . Удачный бросок спасательной кости приводит к уменьшению вдвое повреждений от заклинания. Заметьте — если на пути молнии встретится преграда, то она от нее отразится; возможно, благодаря такому свойству вы нанесете несколько ударов противнику, а, может быть, угробите половину своего отряда.

**Monster Summoning I**

Школа: Conjuration/Summoning

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 4

Область применения: варьируется

Спасброски: отсутствуют

Прикосновение вампира отнимает у врага  $1d6$  хит-поинтов за каждые два уровня кастера. Все отобранные хит-поинты добавляются к жизни мага, а «излишек» удаляется через пять ходов.

**4 УРОВЕНЬ****Confusion**

Школа: Enchantment/Charm

Дистанция: область обзора мага

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 2 раунда + 1 раунд за каждый уровень

Время применения: 4

Область применения заклинания: куб со стороной 60 шагов

Спасброски: специальный эффект

Это заклинание заставляет противника либо отступать без оглядки, либо превращаться в берсерка, либо заставляет бросаться на всех атакующих персонажей. При выбрасывании спасительных кубиков жертва заклинания получает пенальти -2.

**Dimension Door**

Школа: Alteration

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный

Продолжительность: немедленное действие

Время применения: 1

Область применения заклинания: на себя

Спасброски: отсутствуют

Заклинание открывает портал, через который кастер может мгновенно переместиться в любую точку в пределах видимости.

**Improved Invisibility**

Школа: Illusion/Phantasm

Дистанция: прикосновение

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 10 раундов

Время применения: 4

Область применения: 1 создание

Спасброски: отсутствуют

Применение спелла делает персонажа невидимым и сохраняет его невидимость даже при нападении на противника. Засечь персонажа можно по следам от магических стрел, мерцанию и т.п. Те, кто атакует невидимого персонажа, получают пенальти -4 к атаке, а сам персонаж получает бонус +4 к спасброскам.

**Minor Globe of Invulnerability**

Школа: Abjuration

Дистанция: 0

Компоненты: вербальный, соматический

Продолжительность: 1 раунд

<b>Продолжительность:</b> 3 раунда + 1 раунд за каждый уровень
<b>Время применения:</b> 4
<b>Область применения:</b> варьируется
<b>Спасброски:</b> отсутствуют
Mag вызывает этим заклинанием нескольких монстров (Hit Dice +12), которые автоматически бросятся на врага. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.
<b>5 УРОВЕНЬ</b>
<b>Animate Dead</b>
<b>Школа:</b> Necromancy
<b>Дистанция:</b> 10 ярдов

<b>Компоненты:</b> вербальный, соматический
<b>Продолжительность:</b> немедленное действие
<b>Время применения:</b> 5 раундов
<b>Область применения:</b> варьируется
<b>Спасброски:</b> отсутствуют
С помощью этого заклинания маг оживляет трупы гуманоидов, превращая их в нечисть низшего уровня (скелеты или зомби). Кастер может оживить одно существо за каждый уровень.
<b>Cloudkill</b>
<b>Школа:</b> Evocation
<b>Дистанция:</b> 10 ярдов

<b>Компоненты:</b> вербальный, соматический
<b>Продолжительность:</b> 1 раунд за каждый уровень
<b>Время применения:</b> 5
<b>Область применения заклинания:</b> облако размером 40x20x20 шагов
<b>Спасброски:</b> специальный эффект
Ядовитое облако мгновенно убивает всех персонажей с параметрами Hit Dice ниже чем 4+1, от 4+1 до 6 — производят спасбросок с пенальти -6 и в случае неудачи уничтожаются, а более 6 — в случае неудачи получают повреждения 1d10 каждый раунд.
<b>Monster Summoning III</b>

<b>Школа:</b> Conjuration/Summoning
<b>Дистанция:</b> область обзора мага
<b>Компоненты:</b> вербальный, соматический
<b>Продолжительность:</b> 4 раунда + 1 раунд за каждый уровень
<b>Время применения:</b> 5
<b>Область применения:</b> варьируется
<b>Спасброски:</b> отсутствуют
Mag вызывает этим заклинанием нескольких монстров (Hit Dice +6), которые автоматически бросятся на врага. Когда время заклинания будет исчерпано, призванные монстры исчезнут.
<b>Shadow Door</b>

<b>Школа:</b> Illusion/Phantasm
<b>Дистанция:</b> 10 ярдов
<b>Компоненты:</b> соматический
<b>Продолжительность:</b> 1 раунд за каждый уровень
<b>Время применения:</b> 2
<b>Область применения:</b> варьируется
<b>Спасброски:</b> отсутствуют
Mag создает иллюзию магической двери и сматывается в нее, становясь невидимым. Такой трюк может позволить отступить раненому магу и скрыться где-нибудь в безопасном местечке.

## ПРЕДМЕТЫ

Предмет	AC	Вес (lb)	Slash	Pierce	Bludgeon	Missile
Shield, Buckler	*	3	0	-1	0	0
Shield, Small	*	5	-1	-1	-1	0
Shield, Medium	*	10	-1	-1	-1	-1
Shield, Large	*	15	-1	-1	-1	-2
Helm	+1	5-10	-	-	-	-
Gauntlets	+1	2	-	-	-	-
Leather	8	15	0	+2	0	+2
Padded	8	10	0	+2	0	+2
Studded Leather	7	25	-2	-1	0	-1
Ring mail	7	30	-1	-1	0	-1
Scale mail	6	40	0	-1	0	-1
Elfin Chain mail	5	20	-2	0	+2	0
Chain mail	5	40	-2	0	+2	0
Banded mail	4	35	-2	0	-1	0
Splint mail	4	40	0	-1	-2	-1
Plate mail	3	50	-3	0	0	0

## ХАРАКТЕРИСТИКИ NPC — ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ СПУТНИКОВ

Имя	Раса	Класс	Мировоззрение	Карта	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha	Special
Ajantis	Human	Paladin	Lawful Good	North of Friendly Arm Inn	17	13	16	12	13	17	
Alora	Halfling	Thief	Chaotic Good	BG: Hall of Wonders	8	19	12	14	7	10	
Branwen	Human	Cleric	True Neutral	Nashkel Carnival	13	16	15	9	16	13	Spiritual Hammer
Coran	Elf	Fighter/Thief	Chaotic Good	Cloakwood1	14	20	12	14	9	16	
Dynaheir (1)	Human	Invoker	Lawful Good	Gnoll Stronghold	11	13	16	17	15	12	Slow Poison
Edwin	Human	Conjurer	Lawful Evil	Nashkel	9	10	16	18	9	10	
Eldoth Kron (4)	Human	Bard	Neutral Evil	Cloakwood3	16	12	15	13	10	16	Create Poisoned Arrows
Faldorn	Human	Druid	True Neutral	Cloakwood3	12	15	11	10	16	15	Summon Dread Wolf
Gerrick	Human	Bard	Chaotic Neutral	Beregost	14	16	9	13	14	15	
Imeon	Human	Thief	Neutral Good	East of CandleKeep	9	18	16	17	11	16	
Jaheira (2)	Half-Elf	Fighter/Druid	True Neutral	Friendly Arm Inn	15	14	17	10	14	15	
Kagain	Dwarf	Fighter	Lawful Evil	Beregost	16	12	20	15	11	8	
Khalid (2)	Half-Elf	Fighter	Neutral Good	Friendly Arm Inn	15	16	17	15	10	9	
Kivan	Elf	Ranger	Chaotic Good	High Hedge	18/12	17	14	10	14	8	
Minsc (1)	Human	Ranger	Neutral Good	Nashkel	18/93	15	15	8	6	9	Beserk
Montaron (3)	Halfling	Fighter/Thief	Neutral Evil	East of CandleKeep	16	17	15	12	13	9	
Quayle	Gnome	Illusionist/Cleric	Chaotic Neutral	BG: Drawbridge	8	15	11	17	10	6	Invisibility
Safana	Human	Thief	Chaotic Neutral	Lighthouse	13	17	10	16	9	17	Charm Animal
Shar Teel	Half-Elf	Fighter	Chaotic Evil	East of Temple	18/58	17	9	14	7	11	
Skie (4)	Human	Thief	True Neutral	BG: Entar Silvershield's Estate	11	18	15	15	8	13	
Tiax	Halfling	Cleric/Thief	Chaotic Evil	BG: Flaming Fist HQ	9	16	16	10	13	9	Summon Ghast
Viconia	Drow Elf	Cleric	Neutral Evil	Peldvale	10	19	8	16	15	14	50% Magic Resistance
Xan	Elf	Enchanter	Lawful Neutral	Nashkel Mines	13	16	7	17	14	16	Owns Moonblade
Xzar (3)	Human	Necromancer	Chaotic Evil	East of CandleKeep	14	16	10	17	16	10	
Yeslick	Dwarf	Fighter/Cleric	Lawful Good	Cloakwood Mines	15	12	17	7	16	10	Dispel Magic

\*Цифрами отмечены те персонажи, которые встречаются вместе. Например, Dynaheir и Minsc, Khalid и Jaheira и т.п.



ра.

Когда откроете всю карту, подходите к северной границе и отправляйтесь в Френдли Арм, который окажется не таким уж и френдли...

## FRIENDLY ARM INN



## Обозначения:

- 1 — Нападение охотника за головами
- 2 — Хижина Джойа (Joia)
- 3 — Кольцо Джойа
- 4 — Храм

Проходите в гостеприимно открытые ворота и осмотритесь. Около лестницы, ведущей на постоянный двор, вас будет поджидать охотник за головами (1). Отвретесь от боя не удастся, и при любом исходе диалога придется взяться за оружие. Обращаю внимание, что вам могут существенно помочь стражи, которые в большом количестве шляются по окрестностям.

Соберите все предметы с убитого и отправляйтесь наверх по лестнице. Около бара вы встретите Халида и Джахейру, которых вам долго твердил Горион. Берите их к себе в команду — они толковые ребята. Конечно, можете и не брать — в таком случае не нужно делить опыт на четверых... А что там, можно и Имоен выгнать и странствовать в гордом одиночестве, хапая себе весь опыт!..

На втором этаже поговорите с коротышкой Анией (Unshey), которая поручит вам вернуть ее ободок. Этот ободок находится у огра в восточной части безымянного леса. Если вы еще не справились с ним, то быстро сделайте это, а коли заблаговременно позаботились, то поговорите еще разок и хватайте заработанные 800 очков опыта и 70 золотых.

На третьем этаже вас встретят женщина-гном



## PELDVATE

## Обозначения:

- 1 — Озеро, возле которого обитают пауки
- Основная ценность этого места — обилие в меру крутых противников. В этом же заключается и его опасность, так как излишне частые перезагрузки способны расплодить слишком много нечисти.

По большей части придется сражаться с многочисленными бандитами и обитателями леса. Реальную угрозу представляют только black talon elite, неплохие воины, вооруженные магическими стрелами.

На западе Пелдвэйла вы станете свидетелем

\* Воины-халфлинги не обладают дополнительной силой (записываемая через дробь)

## ПОЛЕЗНАЯ МАТЕМАТИКА

## Минимум базовых параметров в зависимости от расы

Параметр	Dwarf	Elf	Gnome	Half-Elf	Halfling
<b>Strength</b>	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18*
<b>Dexterity</b>	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
<b>Constitution</b>	11/18	7/18	8/18	6/18	10/18
<b>Intelligence</b>	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
<b>Wisdom</b>	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
<b>Charisma</b>	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

## Бонусы и пенальти к базовым характеристикам в зависимости от расы

Раса	Бонусы						Пенальти
Dwarf	+1 Constitution						-1 Charisma
Elf	+1 Dexterity						-1 Constitution
Gnome	+1 Intelligence						-1 Wisdom
Halfling	+1 Dexterity						-1 Strength

## Минимумы для классов

Класс	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
Fighter	9	--	--	--	--	--
Paladin	12	--	9	--	13	17
Ranger	13	13	14	--	14	--
Mage	--	--	--	9	--	--
Specialist	перем.	перем.	перем.	перем.	перем.	перем.
Cleric	--	--	--	--	9	--
Druid	--	--	--	--	12	15
Thief	--	9	--	--	--	--
Bard	--	12	--	13	--	15

## Классы и подклассы

Warrior	Wizard	Priest	Rogue
Fighter	Mage	Cleric	Thief
Ranger	Illusionist	Druid	Bard
Paladin			

спровоцировать на драку. Убив его, вы получите 650 очков опыта, что, в общем-то, немало за такого мерзавца!

Справа от входа будет владелец заведения, которому можно продать скользы разбойников. У него же можно снять комнаты и как следует отдохнуть. Прастиаешься на ночлег на улицах города не рекомендуется — шастиющая стража будет бесцеремонно распекивать вашу группу и грозиться выгнать ее за пределы Берегоста.

Самое время разделаться со старыми долгами. Отправляйтесь к жилищу несчастной Ландрин и вздуйте как следует всех четырех пауков. Только держите наготове цепельные снаряды (или спеллы) с противоядиями — пушки-то ядовиты! Разделавшись с тварями, обшарьте помещение на предмет наличия чего-нибудь ценного, обязательно возьмите тушку одного из убитых пауков и бутылку вина, возвращайтесь в Френдли Арм. Там дважды (!) поговорите с Ландрин, которая в общей сложности принесет 450 очков опыта.

Вновь возвращайтесь в Берегост. На центральной площади по утрам бойко горланит новости мальчуган, поговорив с которым, вы узнаете, что за голову злодея Бассилуса (Bassilus — подходящее имя для кота, но находите?) назначена награда в 5000 золотых. Заблестели глазки? Не торопитесь, до Бассилуса в этой главе нам добраться не суждено. Но придет еще наше времечко и получим пять тысяч в твердом золоте!

Несколько кварталов восточнее пригорюнился в одиночестве бард Гаррик (4). Он попросит вас помочь его сестре-волшебнице и отведет вашу группу к ней. Сладким голосом хитрига предложит вам 300 золотых за убийство неких личностей, которые якобы грозятся расправиться с бедняжкой. Соглашайтесь, но имейте в виду, что ведьма пытается подтолкнуть вас на расправу с совершенно невинными жителями Берегоста. Поэтому, когда дело дойдет до драки, бросайтесь всеми силами на колдуны и вышибите из них дух. За убийство получите 900 очков опыта, 400 золотых и неплохие предметы экипировки. Поговорите с триоцей, которая имела неосторожность связаться с сестрой Гаррика, и они с благодарностью вручат вам снадобье, усиливающее защиту (potions of defence). А самого Гаррика берите к себе в отряд, он не откажется составить компанию!

При входе в Red Sheaf (7) на вас набросится

здоровяк-коротышка. Вздуйте его как следует (270 очков опыта) и заберите все похождки.

Бродя по Берегосту, не поленитесь заглянуть к старому знакомому — Elven Firebead, который живет в южной части города (8). Старик немедленно подкинет вам работы, попросив принести книгу (book of fateful coin). Такой реликт можно купить на постоялом дворе (3) за три золотых. Двор находится напротив жилища мага, поэтому далекоходить не придется. Шедший на квесты старик не обидит вас и на сей раз, обогатив на единицу репутации, 300 очков опыта и книгу с автографом.

В восточной части города живет Мирианна (9). Когда насунут гулять по городу, отправляйтесь к ней и порасспрашивайте женщину о муже (только не с прицелом, мол, когда рогатый назад вернется :)). Подойдите к южной границе города и идите вниз по карте. На вымощенной камнями дороге вас будут поджидать два здоровых монстра, у которых окажется записка мужа Мирианны. Возвращайтесь назад к несчастной и отдайте послание (не идентифицированное кольцо, 300 очков опыта).

Идите к Нашкелу, который лежит к югу от Берегоста. Придется пройти через два экрана, где водится изрядное количество нечисти средней опасности. С прибытия в Нашкел начинается вторая глава нашего повествования...



К югу от Берегоста

К северу от Нашкелла

## Минимум базовых параметров в зависимости от расы

Параметр	Dwarf	Elf	Gnome	Half-Elf	Halfling
<b>Strength</b>	8/18	3/18	6/18	3/18	7/18*
<b>Dexterity</b>	3/17	6/18	3/18	6/18	7/18
<b>Constitution</b>	11/18	7/18	8/18	6/18	10/18
<b>Intelligence</b>	3/18	8/18	6/18	4/18	6/18
<b>Wisdom</b>	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
<b>Charisma</b>	3/17	8/18	3/18	3/18	3/18

## Бонусы и пенальти к базовым характеристикам в зависимости от расы

Раса	Бонусы						Пенальти
Dwarf	+1 Constitution						-1 Charisma
Elf	+1 Dexterity						-1 Constitution
Gnome	+1 Intelligence						-1 Wisdom
Halfling	+1 Dexterity						-1 Strength

## Минимумы для классов

Класс	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
Fighter	9	--	--	--	--	--
Paladin	12	--	9	--	13	17
Ranger	13	13	14	--	14	--
Mage	--	--	--	9	--	--
Specialist	перем.	перем.	перем.	перем.	перем.	перем.
Cleric	--	--	--	--	9	--
Druid	--	--	--	--	12	15
Thief	--	9	--	--	--	--
Bard	--	12	--	13	--	15

# Thief: The Dark Project

**Максим ЗАЙЦ**  
maxim@gameland.ru

## THE SWORD

**Цель:** забраться в особняк Константина, выкрасть оттуда его легендарный меч и 500 золотых и выбраться обратно на улицу.

**Д**ля начала идем прямо и останавливаемся чуть правее здоровенного каменного балкона. Здесь выстреливаем стрелу с веревкой в деревянный карниз крыши, забираемся на небольшой каменный уступчик, а оттуда уже и на сам балкон. Открываем дверь, и мы внутри особняка. Собираем монеты, столбиком стоящие у кровати слева, и заходим в комнату с одинокой бочкой справа от нас. Отсюда спускаемся по лестнице через дыру в полу, проходим в следующую комнату и аккуратненько открываем дверь, ведущую в холл. Здесь бродят стражники, но нам всего-то и надо — быстро свернуть направо, а затем в первую дверь направо. В этой комнате есть сейф — в колонне рядом с книжным шкафом. Повозившись немного с отмычками, обчищаем его и возвращаемся в коридор через ту же дверь, в которую вошли. Поворачиваем направо и сразу же налево — в проем в стене, а оттуда вверх по лестнице на второй этаж.

Да-с, архитектор явно погорячился, когда проектировал все это. Перед нами дыра в полу. Пересягиваем через нее и в комнате напротив собираем золотишко из-под камня, что перед нами. Теперь разворачиваемся направо, осторожно, не наступая на «коврик», открываем дверь и пулей вылетаем через нее в коридор, чтобы ловушка сработала уже за нашей спиной. По этому коридору, кстати, тоже запросто могут летать магичес-



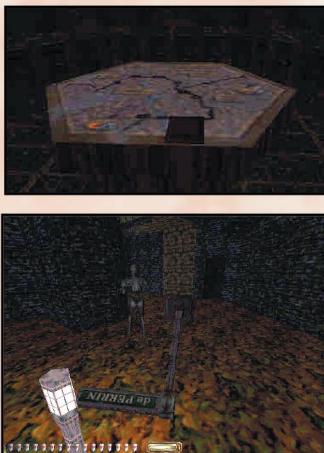
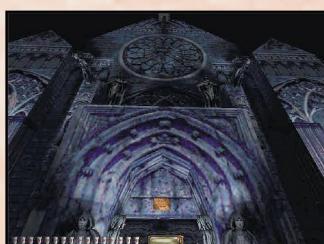
кие шары — если неосторожно остановиться напротив висящего на стене «детектора». Разворачиваемся налево и заходим в первую же дверь справа от нас. Обчищаем оба сундука, возвращаемся в коридор и идем по нему дальше. Сворачиваем за угол и заходим в первую комнату справа. Осторожно, чтобы не попасть под огонь ловушки, открываем сундук и заходим в тень у камина. Как только патрулирующий коридор стражник уйдет вправо от нас, подкрадываемся к нему сзади, оглушаем и снимаем у него с пояса ключ. Теперь можно без лишней спешки обследовать на предмет золотища дверь справа от нас, затем вторую по счету дверь слева (оба камня лежат в выемке на стене спальни). Возвращаемся в коридор и заходим во вторую по счету двустворчатую дверь справа от нас, отперев ее ключом, снятым с пояса стражника.

Поднимаемся по лестнице наверх на третий этаж, открываем дверь и поворачиваем направо. Идем по коридору, сворачиваем за угол и проходим в тоннель прямо перед нами, а оттуда на лестницу чуть правее. Ух, похоже, эта комната выходит в открытый космос. Доходим до конца платформы, собираем камень (он практически сливаются по цвету с полом) и перепрыгиваем через бездну. Здесь подбираем еще один камень, и денег у нас должно оказаться уже даже больше чем нужно. Забираемся в тоннель, в конце его разворачиваемся налево, приседаем и выходим в коридор. Сразу же сворачиваем в тоннель справа от нас и карабкаемся по нему до тех пор, пока не увидим болтающуюся перед своим носом веревку. Пересягиваем по ней через коридор, стараясь не потревожить патрулирующего его стражника, и через совсем уже короткий отрезок тоннеля видим перед собой двух стражников. Вот вам хороший шанс попрактиковаться в стрельбе из лука: с первой стрелы нужно убить того, что стоит слева, со следующих двух-трех — его напарника. Выбираемся из темноты тоннеля и в проем слева от нас видим висящий в воздухе Меч Константина. Вот только как его достать? Выстреливаем в потолок круглого зала стрелой с веревкой, целя немного пораньше светильника, запрыгиваем на нее, спускаемся немного вниз и забираем меч.

Пора выбираться из этого безумного места. Спрыгиваем с веревки в проем в стене и возвращаемся в тот самый тоннель, из которого мы сюда пришли. Снова по веревке перебираемся через коридор и после еще одного тоннеля сворачиваем направо и сразу же налево — в спиральную комнату, выстроенную безумным архитектором. Пройдя ее, сворачиваем направо, идем прямо по коридору, заходим за угол и оказываемся у двери, ведущей на второй этаж. Открываем ее, спускаемся вниз по лестнице и, развернувшись налево, долго-долго идем по коридору до той самой достопамятной дыры в полу. Дожидаемся, пока стихнут шаги стражника, благополучно в нее сваливаемся и разворачиваемся на 180 градусов. Заходим в правую дверь в самом конце коридора, в следующей комнате забираемся вверх по лестнице и через спальню выходим на балкон. Миссия завершена.

## THE HAUNTED CATHEDRAL

**Цель:** найти этот самый заброшенный собор, выкрасть оттуда камень под названием Еве и выбраться назад, прихватив 750 золотых.



Задача, достойная сказочного сюжета: пойди туда, не знаю куда, принеси... в общем-то, известно что, но вот как — это уже вопрос... Для начала идем прямо, перебираемся через небольшой холмик и сразу же разворачиваемся направо. Пересягиваем через холмик еще раз — к стене — и там под рухнувшим домом находим золотую тарелку. Возвращаемся назад, но вместо того чтобы повернуть налево к месту, откуда мы начали, идем прямо между двумя домами и сворачиваем налево. Проходим направо под рухнувшими балками и около торчащего из земли фонарика сворачиваем направо еще раз. Заходим за угол и видим перед собой проход в стене и поднимающуюся вверх каменную дорогу. Здесь водятся зомби, так что действовать придется быстро. Идем прямо (ну почти прямо) до тех пор, пока не упремся носом в стену и, повернув направо, заходим в узкий пролом. От поваленного на землю указателя с надписью «De Perrin Street» резко сворачиваем налево и видим перед собой очень злого буррика и два полукруглых проема позади него. Нам нужно быстро пребежать мимо ящерицы и благополучно спрыгнуть через любой из них в воду.

Разворачиваемся направо и, набрав побольше воздуха, заплываем в подводный тоннель. Плыем через него, поворачиваем направо, затем налево, снова поворот направо (здесь можно раздобыть немного денежек), опять налево и всплываем на поверхность. Взби-

раемся на пьедестал в центре небольшого озерца, разворачиваемся к треугольному выступу, который выпирает из берега немного правее виднеющейся в стене двери, и перепрыгиваем на него. Вместе с человеческими kostями у нас под ногами лежит ключ. Поднимаем оный и взбираемся примерно на половину высоты любой из двух горок слева от нас.

Задираем голову вверх. Над нами красивая и удобная система лесов, грех ею не воспользоваться. Выстреливаем горе arrow в любую деревянную балку (только не в ту ее часть, которая обращена к полу, а в боковую), запрыгиваем на веревку и забираемся наверх. Стрелу приберем — она нам еще пригодится, а сами по лесам добираемся до деревянной плат-

формы в сундуке, а затем возвращаемся назад и пролезаем через прямоугольное отверстие в стене здания (слева от него лежит драгоценный камень). Выходим на улицу, пробегаем мимо буррика в дверной проем, сворачиваем налево — и оказываемся перед входом в Собор. Его охраняет призрак Хаммерита, но совсем несложно просто пробежать мимо него.

Обходим Собор с правой стороны — весь путь до торца здания (кстати, по дороге можно будет подобрать парочку огненных стрел). По выступам стены забираемся к окнам Собора и видим перед собой Еве и призраков Хаммеритов вокруг него. Камень говорит с нами, и после этого задание миссии меняется. Теперь нам нужно найти гроб Хранителя, заперший дверь в Собор. Придется возвращаться к деревянному мосту с пауком — помните такой? Спрыгиваем с выступов, огибаем Собор, вновь пробегаем мимо призрака, мимо буррика — в прямоугольный проем в стенах и дальше по улице к деревянному мосту. Стоп. Есть еще один мост слева от нас, и нам, собственно, как раз туда (только нужна выбрать подходящий момент, чтобы несносная ящерица не увязлась следом). В этом зале выстреливаем горе arrow в любую из деревянных балок у нас над головой и с веревки запрыгиваем на камень в центре бассейна. Здесь собираем healing potion и пульсек со святой водой (в синем сундуке). Теперь нужно встать на пьедестал в форме замочной скважины и огненной стрелой зажечь факелы по бокам статуи. В стене слева от нас откроется секретный проход. Забираемся в него и идем по тоннелю до закрытой двери с символом ключа и замочной скважины. Пьедестал справа от нас открывает дверь, пьедестал слева — убирает решетку, но вот беда — нам ни за что не успеть встать на оба сразу. Попробуем вот что: наваливаем те обломки статуи, что удастся поднять, на правый, а сами становимся на левый мраморный куб. Теперь быстро забегаем в дверь и поворачиваем рычаг справа от нее — больше она не будет закрываться. По этому коридору и по лестнице вниз нам придется бежать быстро, а за нашей спиной будут свистеть стрелы. Задираемся за угол и оказываемся перед закрытой дверью. Теперь нужно будет отпереть ее в исторически короткие сроки, потому что за нашей спиной в это время... Ой-ой-ой, стена приближается! Уф, успели. Заходим в дверь слева от нас, забираем со стола золотой и каменный ключи и читаем оба свитка. Теперь отпираем золотым ключом ту дверь, что была слева от входа, и читаем красную книгу, лежащую на столе. Задание меняется в очередной раз: Еве в этой миссии добывать уже не нужно, выбираться наружу тоже. Необходимо лишь добыть каменный ключ (тот, который мы только что забрали) и 750 денег. Если требуемая сумма у вас уже имеется, миссия тут же закончится, если нет — возвращайтесь на улицы и ищите еще немного денег в любом из домов.

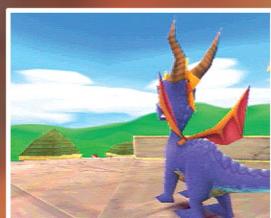
Продолжение следует...

СИ





Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



PlayStation



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)



По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА»  
обращайтесь в фирму «1С»

123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21.

Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Страшная история,  
случившаяся с  
котом по имени  
**Мышьяк**, заставила  
компанию «1С»,  
«Геймос» и студию  
«Пилот» отложить все  
дела и выпустить  
дополнительную миссию  
к игре 1С:Геймос «Братья  
Пилоты. По следам  
полосатого слона».  
Еще одно дело  
расследуется братьями  
**Пилотами**. В беду  
попал их друг и  
домашний  
сопутник - кот  
**Мышьяк**, похищенный  
поваром-испытателем  
Сумо для  
безответственных  
кулинарных  
экспериментов.  
Будьте готовы к  
сложным ситуациям,  
иначе будет готов  
**Мышьяк с картофельным  
гарниром.**

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

### Москва

ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига»  
(м. «Пушкинская»)  
ул. Смоленская, 24А, маг. «AIo+»  
(м. «Речной Вокзал»)  
ВВЦ, пав. «Центральный»,  
ярмарка «Компьютеры от Я до А»  
Ленинский пр-т, 87/1, маг. «Тигрис»  
(м. «Ленинский проспект»)  
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»  
(м. «ВДНХ»)  
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),  
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)  
ул. Земляной Вал, 2/50,  
маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)  
«Центр. Детский Мир», центр. линия,  
1 этаж, «Школа XXI века» (м. «Лубянка»)  
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон  
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)  
Можайский вал, 1,  
маг. «Атлантик Компьютерс»  
(м. «Киевская»)  
ул. Щербаковская, 40/42,  
маг. «Атлантик Компьютерс»  
(м. «Семеновская»)  
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-  
Альтаир» (м. «Авиамоторная»)  
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН»  
(м. «Авиамоторная»)  
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,  
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)  
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12»  
(м. «Кузьминки»)  
Оружейный пер., 13, кор. 2  
(м. «Маяковская»)  
Каширское ш., 66, корп. 3  
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»  
(м. «Академическая»)  
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)

### Шипиловский пр-д, 43, к. 3

Ленинский пр-т, 62/1,  
маг. «Кинолюбитель»,  
(м. «Университет»)  
ул. Автозаводская, 17,  
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)  
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»  
(м. «Октябрьская»)  
**Абакан**  
ул. Пушкина, 113  
ул. Щетинкина, 59  
**Алматы**  
ул. Фурманова, 42  
ул. Маркова, 44, оф. 315  
**Ангарск**  
квартал 278, 2, 3 эт.  
**Армавир**  
ул. Ковтюха, 264  
**Архангельск**  
ул. Тимме, 7  
**Барнаул**  
ул. Депловская, 7  
пр. Ленина, 106, оф. 323  
**Березники**  
пр-т Ленина, 12А  
**Биробиджан**  
ул. Шлом-Алейхайма, 25  
маг. «Аудио-Видео»  
**Братск**  
ул. Депутатская, 17  
**Брянск**  
ул. III Интернационала, 2, 59  
**Верхняя Пышма**  
ул. Ленина, 42  
**Владивосток**  
ул. Фонтанная, 6, к. 3  
Океанский пр-т, 140,  
маг. «Академкнига»  
**Владимир**  
ул. Московская, 11  
**Дубна**  
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

### Екатеринбург

ул. Мира, 28  
ул. Шейкмана, 57  
**Иваново**  
ул. Ленина, 5, маг. «Мысли»  
**Ижевск**  
ул. Советская, 8A  
**Иркутск**  
ул. Урицкого, 4,  
маг. «Мир Компьютеров»  
**Калининград**  
Ленинский пр-т, 13-15  
**Киров**  
ул. Московская, 12  
**Красногорск**  
ул. Заводская, 22A  
**Краснодар**  
ул. Чапаева, 85A  
ул. Старокубанская, 118  
**Красноярск**  
пр-т Мира, 37  
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»  
**Курган**  
ул. Красина, 55  
**Курс**  
ул. Гагарина, 2  
**Магнитогорск**  
ул. Ленина, ЦУМ  
**Минск**  
ул. Полевая, 28  
салон «SKY SYSTEMS»  
пр. Скарны, 16, маг. «Кадр»  
салон «SKY-Mir Мультимедиа»  
**Мурманск**  
ул. Воровского, 15A  
пр-т Ленина, 7A  
**Нефтеюганск**  
мкр. 2, д. 23  
**Невинномысск**  
ул. Гагарина, 55  
**Нижневартовск**  
ул. Менделеева, 17П  
пр. Победы, 6

### Нижний Новгород

ул. Маслякова, 5, оф. 37  
ул. Карла Маркса, 32  
ул. Б. Покровская, 66  
**Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС»  
**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1  
ул. Деревянки, 75  
пр. К. Маркса, 20  
**Норильск**  
пр-т Ленина, 22  
ул. Б. Хмельницкого, 5-1  
**Ноябрьск**  
ул. Киевская, 8  
**Одесса**  
ул. Чуковского, 34  
**Оренбург**  
Матросский пер., 2  
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»  
**Орехово-Зуево**  
ул. Ленина, 44A  
**Орск**  
ул. Станиславского, 53  
**Пермь**  
ул. Большевистская, 75, оф. 200  
ул. Большевистская, 75, оф. 509  
ул. Большевистская, 101,  
маг. «Дега-Ком»  
ул. Борицикова, 15  
Комсомольский пр-т, 37-47  
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»  
**Пятигорск**  
ул. Московская, 84  
**Рига**  
ул. Дзербенес, 14  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Большая Садовая, 70  
салон «Лавка Гэндалфа»  
**Самара**  
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»  
(секция «Золотая нива»)  
ул. Ерошевского, 3-219  
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»  
(Самарская площадь)

### Санкт - Петербург

ул. Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»  
Невский пр-т, 131,  
маг. «Эврика+»  
Лиговский пр-т., 1, оф. 304  
Литейный пр., 59,  
Компьютерный центр «Кей»  
Каменоостровский пр., 10/3,  
Компьютерный супермаркет «ACKод»  
Невский пр-т, 28,  
«Санкт-Петербургский Дом Книги»  
ул. Караванная, 12,  
маг. «1С:Мультимедиа»  
ул. Кузнецovская, 21, 3 этаж  
Нарвская пл., 3, маг. «Айкс»  
ул. Большая Морская, 14,  
маг. «Эксперт-Телеком»  
Московский пр., 66,  
маг. «Компьютерный Мир»  
**Магазины «MariCom»**  
наб. р. Фонтанка, 6  
Гражданский пр., 15  
пр. Просвещения, 36/141  
ул. Народная, 16  
пр. Большевиков, 3  
**Саратов**  
3-я Дачная,  
Компьютерный салон «Вавилон»,  
«ТЦ Поволжье»  
**Симферополь**  
ул. Шпалинская, 7/9  
**Смоленск**  
ул. Октябрьской революции, 13  
**Сосновый бор**  
ул. Сибирская, 7  
**Сочи**  
ул. Советская, 40

### Сургут

ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»  
**Сыктывкар**  
ул. Коммунистическая, 62  
**Таллинн**  
ул. Пуане, 16,  
Компьютерный салон «IBEKS»  
Тарту мнт., 71  
**Тольятти**  
ул. Ленинградская , 53А  
**Тюмень**  
Центральный универмаг, 1эт.  
ул. Геологоразведчиков, 2-58  
**Улан-Удэ**  
ул. Хахалова, 12А  
**Усть-Каменогорск**  
ул. Уланована, 27, подъезд 2  
**Хабаровск**  
ул. Стрельникова, 10А  
**Химки**  
Юбилейный пр-т, 60  
**Чебоксары**  
ул. Хузаңая, 14  
**Челябинск**  
ул. Энтузиастов, 12  
Свердловский пр-т, 31  
компьютерный салон «BEST»  
ул. Пушкина  
компьютерный салон «Wiener»  
**Череповец**  
Советский пр., 306,  
маг. «Виртуальная реальность»  
**Чита**  
ул. Амурская, 91  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Емельянова, 34А,  
маг. «Орбита»  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж  
**Ярославль**  
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносилу»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Цветковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академический»); ул. Пущечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 15 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).  
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Горьковская»); «Машин Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).  
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул.Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»);  
ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»); ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»).  
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).  
«Мир»: Волгоградский пр-т, 133 (м. «Кузьминки»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домodedовская»).  
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 18, к. 1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 38 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»).  
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).  
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11, корп. 4 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 1 (м. «Юго-Западная»); Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Мондаская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинский, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).  
«Компьюлион»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).